动漫秀场

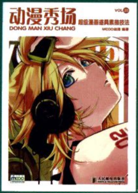
DONG MAN XIU CHANG

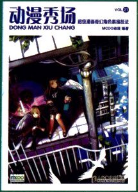
VOL 25

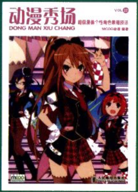
CG超级Q版漫画技法详解

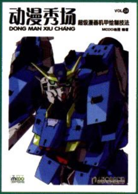
画龙 编著

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS









分类建议：动漫/动漫技法

人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

本系列已出版图书：

书号	书名
21218	01—素描技法基础超值版
21236	02—人物动态素描技法
21255	03—人物造型素描技法
21373	04—超人气美少女素描技法
21207	05—无纸漫画自学教程
21595	06—CG美少女绘制技法详解（附CD）
22101	07—超级漫画上色基础（附DVD）
22099	08—超级漫画神怪造型素描技法
22102	09—超级漫画动物素描技法
22103	10—超级漫画Q版造型素描技法
22100	11—超级漫画场景素描技法
22379	12—超级漫画素描技法完全自学教程
22872	13—初学漫迷练习册超值版
22833	14—初学漫迷美型少年练习册
23121	15—初学漫迷萌少女造型练习册
23097	16—初学漫迷萌少女服饰造型练习册
23170	17—初学漫迷Q版技法练习册
23161	18—漫画人物表情素描技法手册
24174	19—萌少女素描技法草图篇
24147	20—超级漫画道具素描技法
24130	21—超级漫画奇幻角色素描技法
24146	22—超级漫画个性角色素描技法
24254	23—超级漫画古典人物素描技法
24052	24—超级漫画机甲素描技法
23954	25—CG超级Q版漫画技法详解（附

ISBN 978-7-115-23954-9

定价：45.00 元（附 1 张 CD）

动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

25

CG超级Q版漫画技法详解

画龙 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目（CIP）数据

动漫秀场. CG超级Q版漫画技法详解 / 画龙编著. --
北京 : 人民邮电出版社, 2011.1
ISBN 978-7-115-23954-9

Ⅰ. ①动… Ⅱ. ①画… Ⅲ. ①漫画-技法（美术）
Ⅳ. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第209393号

内容提要

CG行业是一个朝阳产业，有大量的创意人士正加入这个行业。本书从如何创作一幅精美的Q版漫画作品出发，详细讲解了在Photoshop软件环境下绘制Q版漫画所要运用的各种技法，包括Q版人物的五官技法、Q版人物的动作写生技法、Q版人物表情绘画技法、插图的构图设计及气氛营造技法、光源表现技法等。在讲解技法的同时还安排了大量的实例贯穿在全书中，并在书中设计了有趣的“问答”环节，即使是毫无绘画基础的初学者也能按照具体步骤掌握Q版漫画的绘制。另外，本书附带了1张CD光盘，包含书中所有实例的线稿和分层的最终效果图，以及各章所涉及内容的教程视频。

本书讲解系统，图例丰富精美，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——CG超级Q版漫画技法详解

◆ 编　　著　画　龙
　 责任编辑　郭发明

◆ 人民邮电出版社出版发行　北京市崇文区夕照寺街14号
　 邮编　100061　电子函件　315@ptpress.com.cn
　 网址　http://www.ptpress.com.cn
　 北京精彩雅恒印刷有限公司印刷

◆ 开本：787×1092　1/16
　 印张：12.75
　 字数：318千字　　2011年1月第1版
　 印数：1－4 000册　　2011年1月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-23954-9

定价：45.00元（附1张CD）

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154

目 录

第一章　Q版初体验之工具篇

1.1　You are so cute! 2
1.2　目的与工具 2
1.3　必备的工具 3
1.4　3种武器 4
　1.4.1　纸上谈兵 4
　1.4.2　鼠绘 9
　1.4.3　专业板绘 19
课后小结 24

第二章　Q版人物入门篇（上）

2.1　可爱的脸——Q版人物五官解析 26
　2.1.1　正常人物脸部五官比例 26
　2.1.2　正常人五官与Q版人物五官的比较 27
2.2　Q版人物五官初级教程 28
　2.2.1　绘画的工具——软件 28
　2.2.2　Q版人物头部教程 30
　2.2.3　Q版头像水彩篇 43
习题一：路径的运用 49
习题二：给头像添加一个背景 50

第三章　Q版人物入门篇（下）

3.1　什么是九头身 54
3.2　两头身Q版人物教程 55
习题一：渐变工具 64
习题二：关于羽化值 66
习题三：关于滤镜 67
习题四：关于加深和减淡工具的范围 68
习题五：关于图层的属性 69
3.3　三头身Q版人物教程 71

第四章　Q版人物动作篇

4.1　Q版人物动作写生的4种方法 82
　4.1.1　偶人参照 82
　4.1.2　速写与涂鸦 84
4.2　两头身Q版人物动作教程 88
　4.2.1　两头身Q版人物动作设定 89
　4.2.2　线条的生命力 89
　4.2.3　颜色的搭配 91
　4.2.4　人物服装简易绘画技法 99
4.3　华丽的五头身萌少女 101

第五章　Q版人物设定实践篇

5.1　精灵公主的早晨 122
　5.1.1　梦幻背景的绘制技巧 122
　5.1.2　精灵翅膀的画法 128
5.2　画笔的秘密 135
5.3　Q版人物表情大揭秘 139

第六章　Q版动物篇

6.1　水彩小猫 146
6.2　童话插图——林中巨兽 148
　6.2.1　插图的构图设计 148
　6.2.2　插图整体气氛的营造 150
　6.2.3　补色的练习 155
　6.2.4　光源表现技巧 158

第七章　典型应用篇

7.1　图书封面设计 166
7.2　书籍的文字排版 194
7.3　将现实中的人物画成Q版 197

1 第一章 Q版初体验之工具篇

1.1 You are so cute!

相信翻开这本教材的读者都非常喜欢Q版漫画中那些形形色色可爱的形象，平时也常常在书本、笔记本上面画一些Q版的小头像，来调节一下枯燥的学习气氛。

鄙人也是如此，我是个爱忘记生活琐事的家伙。于是，在我家门上挂着一个小白板，上面画上一些可爱的头像，提醒我要记住办理的事情。

当然，Q版作品不只是作为消遣的小玩意，它在整个绘画风格中占有很高的比例。Q版造型、Q版游戏、Q版卡通，甚至还有Q版三国等新名词，都说明Q版绘画风格已经深深地渗透到我们的生活，同时也表明了它的商业价值。

但是，什么是Q版呢？

英文Cute（可爱）的谐音为Q。

美国人有句口头禅“You are so cute!”，意思是“你好可爱啊！”。

在这里，Q就是“可爱”的意思，后来通指动漫中可爱的造型。

在化妆品香水中，Q版的含义，就是指比正常的专柜装要小的试用装或小包装，或者是中样等。

所以，Q版的基本意思为小巧的、可爱的。

1.2 目的与工具

在我们开始正式学习Q版漫画之前，请各位读者认真看完这一章节，然后思考以下两个问题。

问题1：学习Q版漫画的目的是什么，玩玩而已、想把朋友的脸画成Q版、想画漫画或想进军游戏业。

问题2：将用哪种工具开始学习，只是临时玩玩，用什么都行；搞一套专业的设备，提高工作效率。

1.3 必备的工具

首先你要有台电脑，这个就不多介绍了，用于画Q版的电脑，不用太专业的PC平台，家用的即可。

然后，在你的电脑中装上Photoshop，如图1-1所示。

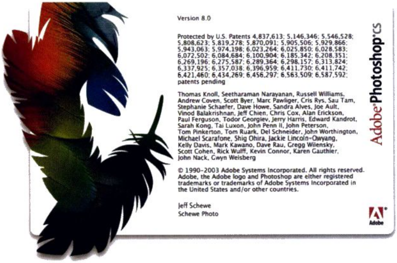


图1-1

PS是Photoshop的简称，Photoshop是一款著名的图像编辑软件，诞生已20多年，获得无数赞誉。

相信大多数朋友就算没有用Photoshop画过画，也早就用它恶搞过某人的照片。现在，当我们看到一些貌似不可能的照片时，都会这么说："Photoshop的吧？"

Photoshop既是强大的图片处理软件，又是功能齐全的绘图软件。这是一款非常成熟的软件，运行也非常的稳定，是一款各个方面都非常出色的且通用领域最广的软件。无论配合绘图板手绘，还是仅用鼠标进行鼠绘，都能制作出异常精美的CG作品哦。

就绘画方面而言，其默认笔触虽然不及Painter（另一种专业的绘画软件）多，可是通过调节笔触面板就能得到各种各样的笔触效果了。

最新版的CS5（Photoshop的版本名称）也具有了可以随意旋转画布的功能。还有很多功能，可以直接去百科看关于CS5的介绍。不过我推荐你使用CS3，CS5很多功能对于初学者来说完全没必要。因为软件版本越新，对我们的电脑要求就越高。即使现在有了更新的版本，我也一直在使用CS2的稳定版本。

要知道，软件的稳定才是作画最重要的保障。试想一下，当你画了一整天，却突然因为软件故障而导致作品丢失，那是多么可怕的事情！

1.4 3种武器

下面介绍（并不是正式的学习）3种常用的绘画技法。方法的不同是根据你绘画的习惯而决定的，另外，决定你绘画方法更重要的因素是你拥有的工具。

使用不同的绘制方法，所绘制的作品也有差距，也就是说越专业的工具和方法，可以达到的细致程度和水平越高。

在以下3种绘制方法的介绍中，你会看到电脑的3种绘画过程，在这个过程中，也许你会有很多不了解和不会制作的细节。有些是绘画技法上的问题、有些是对电脑软件操作不熟练。

没关系，这本教材就是要解决你在绘画过程中遇到的这些问题，使你成为一个电脑绘画通。

1.4.1 纸上谈兵

第一种，我们称之为纸上谈兵。

打开Photoshop的界面，我们会看到很多菜单命令，还有一些面板，这些有什么用途？咱们现在先不管，目前我们认识一下就行了，如图1-2所示。

图1-2 Photoshop工作时的界面

01 下面要做的可能是你还不会的项目之一，就是：请你拿出一张画纸，在上面画出一张Q版

问：“这就开始画了，我平时在纸上画得也不少了，可是画得还不行啊！”
答：“这一步在绘画上有困难的朋友不用着急，你可以画一幅很简单的作品，看得过去就行，我们现在只是熟悉这个过程中所要经历的环节。
相信扫描仪这种设备大多数朋友不会有，那么就用数码相机吧，拍摄的时候最好用三脚架，或者尽量保持稳定，拍得大一点，清晰一点。
假如你也没有数码相机，那没关系，第二种方法就是为你量身打造的，但是，也请你看完这第一种方法。”

漫画的人物，然后用扫描仪扫描或者用数码相机拍摄下来，然后存入你的电脑。

02 在Photoshop的命令菜单中单击“文件>打开”命令（界面的左上角），如图1-3所示。

图1-3 打开文件

03 在打开的面板中找到你刚才完成的那幅作品，如图1-4所示。

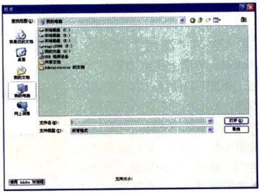


图1-4 打开面板

04 这就是我在纸上完成的一幅作品，如图1-5所示，怎么画的，比例怎么掌握……别着急，后面有详细的教程。

先看这幅作品，它毕竟是传统文件转化成的电子文件，上面有很多阴影，我们设法处理这些不完美的因素。

05 在Photoshop的命令菜单中单击**“图像>调整>色阶”**命令，如图1-6所示。

06 弹出“色阶”面板，如图1-7所示。

图1-5 打开的文件

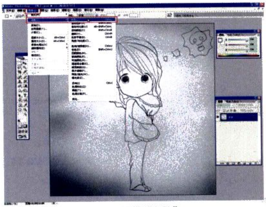


图1-6 选择“色阶”

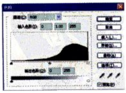


图1-7 “色阶”面板

07 调节“色阶”面板中最左边的高光调节点，让它向中间来一点，如图1-8所示，同时

我们注意画面上一些阴影逐渐消失了。调整好以后，单击**“确定”**按钮。

图1-8 调节色阶

08 我们看到整个界面左边那个细长的面板是工具箱，简单地说就是我们绘画用的工具都放在这个箱子里，如画笔、橡皮、尺子等。

选择橡皮工具（工具箱中画着橡皮形状的标志），如图1-9所示，然后用鼠标控制，将一些阴影全部擦掉。

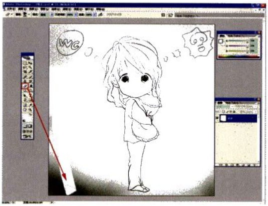


图1-9 橡皮工具

如果你发现选择的橡皮尺寸太小，或者太大，那么可用键盘上面的“【”或“】”来调节。“【”是缩小、“】”是放大。这两个快捷键也可以用于调节画笔大小。

09 经过上面的操作，目的是得到一张近乎“干净”的线稿，如图1-10所示。

图1-10 处理好的线稿

10 学习“图层”面板。我们可以在Photoshop界面上找到“图层”面板，如图1-11所示。对于图层的概念，我们后面有深入的介绍，先看我们眼前这张图，它默认为背景图层。这样，我们是无法上色的。复制一个背景层，用鼠标**单击背景层**，然后**拖动到**右下角的**“新建”**标志上面。

图1-11 “图层”面板

11 这样，“图层”面板上就有了新的一层，即背景的副本，如图1-12所示。

12 双击背景副本的名称，给它命名，便于以后使用，如图1-13所示。

问：“且慢！我的Photoshop上没有这个图层面板啊！”
答：“假如你的“图层”面板没有打开，可以在命令菜单窗口中找到打开图层的命令。”
问：“窗口……在上面，里面有很多命令，都是打开面板的吧？和其他软件差不多”
答：“不错！有哪些面板没有打开，就在窗口里找就对了。”

图1-12　背景副本

图1-13　双击背景副本的名称

⑬ 键入名称“线稿”，如图1-14所示。

⑭ 单击图层样式下拉列表框，弹出图层样式的选项，我们看到有很多种不同的模式，这些模式都有什么特点，以后会有详细的介绍，如图1-15所示。

图1-14　键入名称

图1-15　图层的样式

⑮ 将线稿的图层样式设置为“正片叠底”，如图1-16所示。

图1-16　正片叠底

⑯ 这时候你会看到线稿变得更黑了一些，这是怎么回事？这就是图层属性变化带来的效果，你可不要以为变黑了是我们制作的目的，不是的。正片叠底这种模式就类似把这张图片变成了透明胶片，白色部分完全透明，而黑色依然存在。于是这两张图（线稿和背景）就叠加在一起了，看上去就更黑了，如图1-17所示。

图1-17　正片叠底效果

⑰ 单击画笔库下拉按钮（左上角那个画笔的小标志），会弹出各式各样的画笔，如图1-18所示。

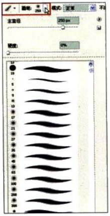


图1-18　画笔库

⑱ 选择尺寸为300的喷枪画笔，如图1-19所示。

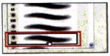


图1-19　喷枪画笔

⑲ 我们选择了画笔，那么就要开始上色了，颜色在哪里？请你打开颜色的面板（窗

口\颜色）。直接按快捷键F6也可以迅速打开“颜色”面板，如图1-20所示。

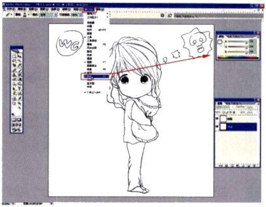


图1-20　打开“颜色”面板

20　在“颜色”面板右侧单击色板，就切换到色板的界面，这就是我们的调色板，如图1-21所示。

21　选择一种类似肉色的颜色，如图1-22所示。

图1-21　色板的界面

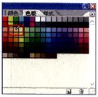


图1-22　选择肉色

22　用鼠标在人物脸上开始涂色，如图1-23所示。

图1-23　开始涂色

问：“不对啊，我一开始涂颜色，线稿就被覆盖了，这是怎么回事？”

答：“原因很简单，请记住，上色的时候一定要在背景层上工作，所以上色前单击背景层，看到背景层呈蓝色的时候，就说明这是我们目前工作的图层。”

问：“那么前面画错了怎么办？”

答：“不着急，你可以用Ctrl+Z键来撤销刚才操作的一步。也可用Ctrl+Alt+Z键来多次撤销，所以画错了也不用担心。”

23　给头发和衣服都涂上你喜欢的颜色，如图1-24所示。

24　在绘画过程中难免遇到一些细节要深入刻画，这时候就要放大画面并缩小画笔进行处理，如图1-25所示。缩小画笔的快捷键前面已经说过了，现在告诉你放大画面的快捷键：**Ctrl++**。

给你留个问题，缩小画面用什么键呢？

问：“那还用问吗，一定是Ctrl+－，对吧？”

答：“没错，这也是常用的快捷键。”

图1-24　给头发和衣服上色

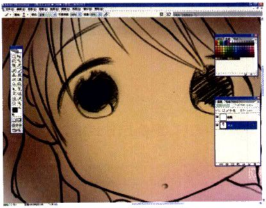


图1-25 深入细节

完成 说完成了，其实只是大概完成了，很多细节因为鼠标绘制的局限，很难使涂色整齐，如图1-26所示。

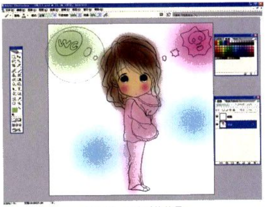


图1-26 完成后的效果

这就是第一种方法。

方法一：纸上谈兵

难度★★

专业度★★★☆

操作度★★★

实用度★★★

总结……

这种方法对于用惯了铅笔、沾笔的漫画爱好者来说是很实用的上色技巧，对设备的要求不高，一般的扫描仪也就几百块钱，操作也很简单。只是到了电脑上色的部分有点麻烦，鼠标上色实在不容易控制。

难道用鼠标就不能画得完美一点吗？当然是可以的，只是麻烦一点，请看下一种方法吧。

1.4.2 鼠绘

用鼠标绘制一样可以做到尽善尽美，甚至画出超级写实的CG作品，这已经不是什么新闻，我的一位朋友小非，就是以鼠绘闻名于CG界，下图所示为她的作品。

鼠绘的关键就在于如何用鼠标完成漂亮的曲线，这个关键就在于对**路径**的运用。下面我们先单独了解一下**路径**的作用。

01 单击“文件>新建”命令，新建文件，如图1-27所示。

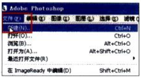


图1-27 新建文件

02 打开“新建”面板，如图1-28所示。

图1-28 “新建”面板

03 在预设下拉列表框中选择画纸的尺寸为1024×768，如图1-29所示。

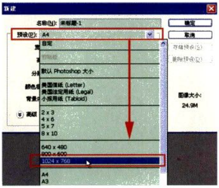


图1-29 画纸的尺寸

04 画纸已经有了，请注意左上角有个百分比，如图1-30所示。这个百分比表示纸张目前尺寸和原始尺寸的比例。有时候我们作画的纸张很大，但是为了看到整体，就要把它按比例缩小，缩小的比例就显示在这里。

图1-30 纸张百分比

05 选择工具箱中的钢笔工具，如图1-31所示。注意几乎每个工具都有其他类似的工具在一起，单击它右下角的小三角，就一目了然了。

图1-31 钢笔工具

问：“什么是路径呢？”
答：“简单地说，路径就像铺好的铁轨，画笔就是火车。设置好路径，然后让画笔按照这个路径运行，从而绘制完成一条曲线，因此，我们要用好钢笔工具。”

06 选取钢笔工具，然后在画纸上单击，绘制出两个点，这样，一条路径就出现了，如图1-32所示。当然，这只是一条直线路径，如何把它改变成需要的曲线呢？

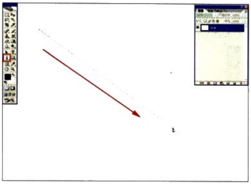


图1-32 直线路径

07 选择工具箱中的添加锚点工具，如图1-33所示。

图1-33 添加锚点工具

08 用添加锚点工具在直线中间单击，添加一个点，如图1-34所示。

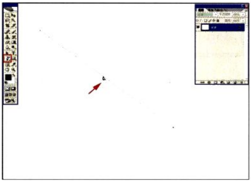


图1-34 添加一个点

09 按住**Ctrl**键，原来的钢笔标志变成了鼠标箭头，如图1-35所示。

图1-35 按住Ctrl键

10 按住这个点向左下方拉动，就使这条路径变成曲线了，如图1-36所示。

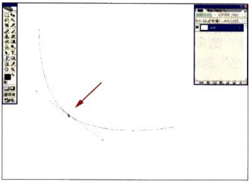


图1-36 曲线路径

11 同时我们可以在“路径”面板上（与图层同在一个面板组中，如果你的界面中没有“路径”面板，就可单击**“窗口>路径”**命令来打开）看到设置好的这条路径，如图1-37所示。

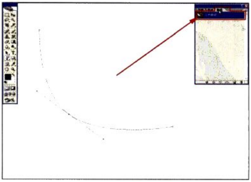


图1-37 “路径”面板

⑫ “铁路”铺好了，该让火车在上面走一趟了，我们在画笔库中选择尺寸为5的尖头笔，如图1-38所示。

⑬ 单击工作路径，单击鼠标右键，弹出路径选项，如图1-39所示。

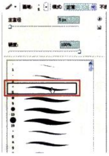


图1-38 选择画笔

图1-39 弹出路径选项

⑭ 选择**“描边路径”**选项，打开“描边路径”面板，顾名思义，就是沿着路径描一下。“工具”默认的是画笔，不用动它，但是要**勾选“模拟压力”**选项。这样描出来的线条有粗细的轻重感，如图1-40所示。

图1-40 描边路径

⑮ 这就是描边后的效果，是不是看不清楚？那是因为“铁轨”还在，影响了我们的视线，如图1-41所示。

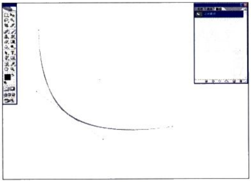


图1-41 描边后的效果

⑯ 把工作路径直接拖到垃圾桶中（“路径”面板右下角垃圾桶的标志），如图1-42所示。这时候再看看整条弧线是不是相当平滑呢？这样的线用手来画也是需要功力的。

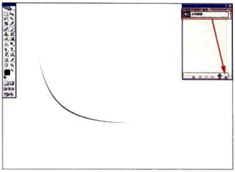


图1-42 删除工作路径

⑰ 当我们要擦除大面积物体的时候，不必用橡皮擦工具一点点地擦。我们用快捷键**Ctrl+A**把整张画纸选上（注意画纸的四周有表示选择区域的蚂蚁线），如图1-43所示；然后按Delete（删除）键就可以一下擦干净，如图1-44所示。

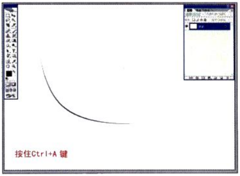


图1-43 全选

图1-44 删除

熟悉了路径工具的使用方法以后，打算以后用鼠标作画的朋友们多练习钢笔工具的使用，用点与点之间的调节来完成更复杂的曲线，这样，看似繁琐的过程在熟练后就会变得快捷、轻松了。

下面我们正式开始介绍鼠绘的流程。

01 新建一张画纸，这次调节一下它的大小，在“宽度”和“高度”文本框中均键入2000，如图1-45所示。

图1-45 新建画纸

02 看一下先前说过的那个百分比，这个百分比越小，说明画纸原始尺寸越大；然后在“图层”面板上新建一个图层（单击“图层”面板右下角的新建标志），如图1-46所示。

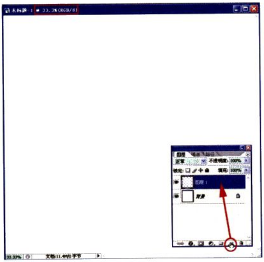


图1-46 新建图层

03 使用钢笔工具，利用点与点之间的弧度，直接拉出一条轮廓路径，如图1-47所示。

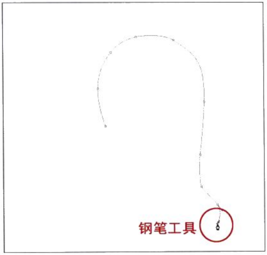


图1-47 轮廓路径

04 先选择一个尖头的画笔，再将工作路径拖到描边的标志上，如图1-48所示。这次描边没有像上一次那样，单击鼠标右键，弹出面板等，那样比较繁琐。Photoshop的面板下面几乎都有一些快捷图标，例如，最右边那个都是删除，然后是新建。“路径”面板下面左边第一个是填充，第二个是描边。

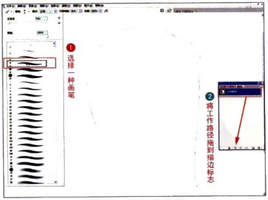


图1-48 描边工作路径

05 好了，一条复杂的曲线就完成了，如图1-49所示，你能猜到这是人物的哪一部分吗？

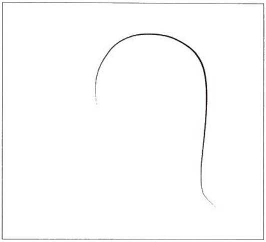


图1-49　曲线

06 继续制作路径，然后描边完成一条条的曲线，让人物头部的轮廓逐渐清晰，如图1-50所示。有些多余的线条可以用橡皮擦工具擦除。如果不小心擦错了，没关系，用**Ctrl+Z**键来撤销刚才操作的一步，或者用**Ctrl+Alt+Z键**来多次撤销上面的工作。

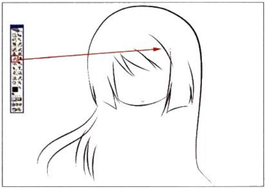


图1-50　头部的轮廓

07 有些地方我们不需要两头尖尖的线条，只想要大致一样粗细的线，那么需要重新设置一下路径选项，单击鼠标右键，弹出路径选项，如图1-51所示。

08 选择“描边路径”，在弹出的“描边路径”面板中取消勾选“模拟压力”选项，如图1-52所示。

图1-51　路径选项

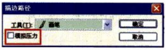


图1-52　取消模拟压力

09 这样，人物裙子的线条就和头发的线条明显不同，如图1-53所示。同样，用橡皮擦工具擦除多余的线。

图1-53　修改线条

10 线条基本完成以后，要检查一下有没有开口的地方？一旦发现，就要马上进行闭合，如图1-54所示，这对以后上色的速度有着决定性的影响。

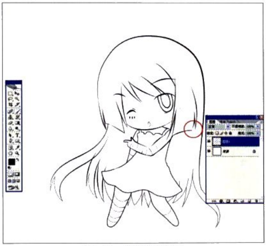


图1-54　闭合线条接口

图1-56　魔棒工具

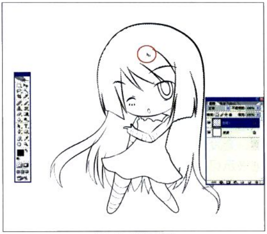


图1-57　选择区域

11 把图层一的透明度锁定（单击“锁定”后面第一个标志），如图1-55所示。这样，图层一的线稿就被锁定了，防止我们不小心损坏，这一点很重要，为什么很重要？到了后面你就明白了。

图1-55　锁定透明度

12 这次我们要使用一个新工具，叫做魔棒，如图1-56所示。

13 用魔棒工具单击头发处的空白地带，一个选择区域就出现了，如图1-57所示。选择区域的特点就是，只能在选区内涂上颜色。

14 我们想看看到底选择了什么，怎么办？这时候单击工具箱下方的蒙版模式，就能清楚地看到白色部分就是笔者选择的区域，如图1-58所示。

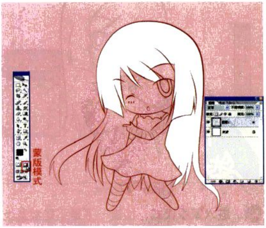


图1-58　蒙版模式

请注意，蒙版模式只是为了让我们看清楚选择区域，或者继续修改选择区域，而不是给其他区域涂上一层淡红色。

15 单击标准模式，即可回到正常的绘制状态，如图1-59所示。

图1-59 标准模式

16 使用魔棒工具你会发现，一般它只能点选一次，为了进行多次点选，可按住**Shift键**，会发现魔棒下面出现了一个小加号，这就表示可以多次点选了，如图1-60所示。于是，我们把属于头发的部分都一一选上。

图1-60 多次点选

17 进入蒙版模式，检查一下是不是都选上了，有没有遗漏，如图1-61所示。

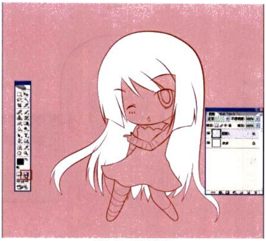


图1-61 蒙版模式

18 回到标准模式，在工具箱中选择油漆桶工具，然后单击背景层，这样，我们就回到了背景层工作，如图1-62所示。

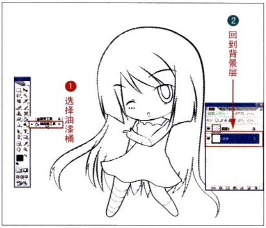


图1-62 油漆桶工具

油漆桶工具其实就是填充工具，它可以将选择区域全部喷涂一种颜色，就像刷墙一样。是不是要开始填充了呢？先不忙，还要做一点修正。

19 在命令菜单中**单击“选择>修改>扩展”**命令，如图1-63所示。请注意，“选择”这个命令都是对选择区域做调整的命令。

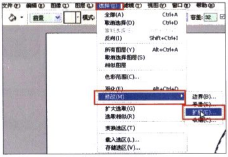


图1-63 选择“修改\扩张”命令

20 键入扩张值为 2 像素，如图1-64所示。说明一下这一步骤的用意，如果不扩展选择区域，而直接填充颜色，那么颜色和线之间会有缝隙。读者可以试着跳过步骤十九和二十，直接进入步骤二十一看看效果就一目了然了。

图1-64 扩展选择区

21 打开“颜色”面板（这个面板是常用的，平时就一直保留，不用关闭），如图1-65所示。选择一种颜色，然后填充到头发的选区中。

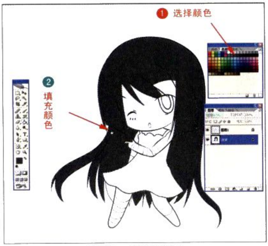


图1-65 “颜色”面板

22 即使我们刚才扩展了选区，也依然会有一些缝隙出现，没关系，我们选用大小合适的画笔把这些缝隙填上，如图1-66所示。

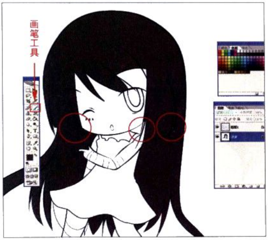


图1-66 填补缝隙

23 填上颜色以后，头发就算完成了，如图1-67所示，至于头发的质感和光泽度表现，我们以后再学。

图1-67 完成头发的上色

24 同样我们回到图层 1，选择所有需要上色的皮肤，如图1-68所示。

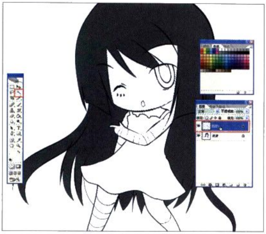


图1-68　选择皮肤部分

25 回到背景层，然后在扩展选区后填充颜色，如图1-69所示。

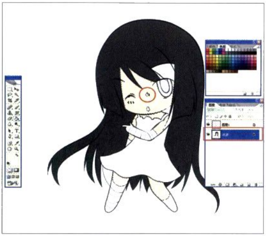


图1-69　填充颜色

26 就这样，回到背景层上色，周而复始，直到填充完所有颜色，如图1-70所示。这时候你就有体会了，如果没有锁定图层 1，很容易混淆，把颜色填充到线稿上面，那就麻烦了。

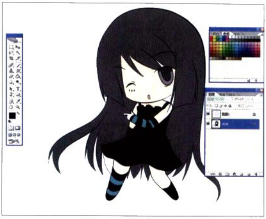


图1-70　填充所有颜色

27 下面我们给人物画上脸部红晕，选择一个大小为65的喷枪笔，如图1-71所示。

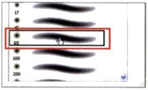


图1-71　选择喷枪

28 用鼠标在人物脸上点出红晕，如图1-72所示。

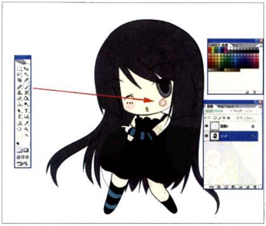


图1-72　点出脸上红晕

完成 好了，先这样吧，收工！完成效果如图1-73所示。

图1-73 完成效果

方法二：鼠绘

难度★★★★

专业度★★★

操作度★★★☆

实用度★★

总结……

其实，这种技法是可以完成任何绘画风格的，它的优点很多，大家慢慢体会。其缺点是比较麻烦，为了描绘出合适的线条，要反复调整，相当磨人。所以在网络上鼠绘作品也被大家叫做磨出来的作品。

1.4.3 专业板绘

把鼠标变成专业的画笔，随心所欲地在画纸上飞舞，那种感觉自然是愉悦的，它能完全把传统绘画的技法运用到数码世界，这就是我们要学习的第三种技法。那么，我们这些插图师用的是什么板子呢？下面介绍绘画者的利器——画板。

现在市面上有很多种类的画板可以选择，有低端的，也有比较专业的产品。有很多网友询问笔者哪个牌子的画板比较实用，而笔者只能向他们推荐笔者自己使用的产品。

作为世界领先的绘画板和数位板生产厂商，WACOM公司提供了丰富的绘画板和数位产品线，如图1-74所示。WACOM绘画板（WACOM数位板）包括影拓、非凡、贵凡、丽图等系列，从高端到低端，不仅可以全面满足不同用户群的创作需求，而且提供了极具竞争力的性价比，特别是这些数位板所具有的高品质经过了市场的检验、获得了广泛的好评。

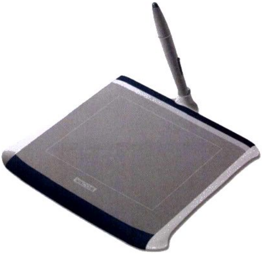


图1-74 WACOM绘画板

笔者个人使用过的是影拓二代和四代的产品，都不错。如果让我推荐的话，经济条件允许的朋友建议可以买影拓四代的产品，价钱可到网上搜索一下。当然，这个品牌也有大众消费的产品，叫非凡系列，价格大概在几百块左右吧。

这是我的工作台，挂了两台显示器，如图1-75所示，现在的主流显卡都支持这个功能，两台显示器工作起来比较方便。下面这块黑黝黝的板子就是我的影拓四代，2009年夏天更新的，以前的老板子还能用，收起来了。

图1-75　我的工作台

要提醒大家，画板很结实，但是千万不要摔到画笔，平时要放好，这东西很不耐摔，今年摔坏了一个，新买一个就要花近800元钱，还耽误了几天的工作，教训啊。

好了，闲话少叙，我们开始用画板体会电脑绘画的乐趣。

01　新建一个文件，宽度、高度均设置为2000像素，如图1-76所示。

图1-76　新建文件

02　打开画纸以后，新建一个图层，命名为草稿，如图1-77所示。

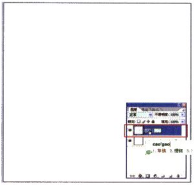


图1-77　草稿

03　单击**"窗口>工具预设"**命令，利用工作面板来切换画笔就方便多了，不用每次都到画笔库中选择，如图1-78所示。

图1-78　打开**"工具预设"**面板

04　在"工作预设"面板上单击右上角那个小三角，弹出新的面板，在这里选择**"载入工具预设"**选项，如图1-79所示。

图1-79　载入工具预设

05　在载入的面板中打开本书附带的光盘，打开画龙的工具预设文件，如图1-80所示。

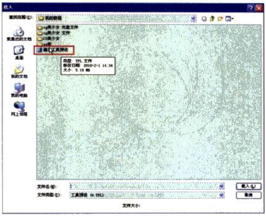


图1-80 打开工具预设文件

问："我这本书是在图书馆借阅的，没有光盘了，怎么办？"

答："没关系，你可以到我的博客中留下你的信箱，我会尽快发给你。"

问："太好了，给我地址。"

答：http://blog.sina.com.cn/u/1259085807

06 这时候你的工具预设中就有了我制作的各种实用的画笔，这些画笔是我这几年来最常用到的，它们囊括了所有绘画风格要用到的画笔，如图1-81所示。

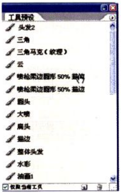


图1-81 各种画笔

07 我们在工具预设中找到一个模仿铅笔的画笔，如图1-82所示。

图1-82 铅笔

08 在草稿图层上画出人物的草稿，如图1-83所示。

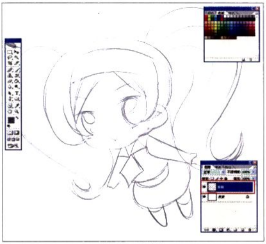


图1-83 草稿

09 再新建一个图层，将其命名为线稿，如图1-84所示。

图1-84 线稿

10 进入草稿的图层，将它的填充值降低一些，让草稿的颜色变淡，这样有益于我们区分线稿，如图1-85所示。

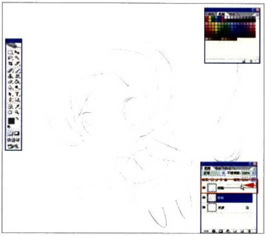


图1-85 降低填充值

11 在工具预设中选择细线画笔（这个“工具预设”面板也是常用的，平时一直开着），如图1-86所示。

图1-86 细线画笔

12 进入线稿图层，开始用细线一点点地描绘，如图1-87所示，这一步，需要你对画板的使用有一定的功力。平时多练练，一周下来就很熟练了。

13 全部描绘完毕，注意线条有粗细的变化，既然有了画板，就可以灵活地运用画笔的压力，绘制出生动的线条，如图1-88所示。

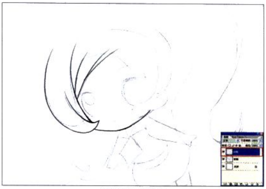


图1-87 描绘

图1-88 粗细变化

14 线稿完成，草稿就没用了，直接将它拖到垃圾桶中，如图1-89所示。

图1-89 删除草稿

15 删除草稿以后，线稿看上去就更清爽了，如图1-90所示。

图1-90 线稿

16 选择线稿图层，锁定线稿的透明度，如图1-91所示。

图1-91 锁定线稿的透明度

17 选择区域选好以后，我提醒一下，别忘了扩展选区，如图1-92所示。

图1-92 扩展选区

18 填充颜色的步骤和鼠绘的一样，这里就不赘述了，如图1-93所示。

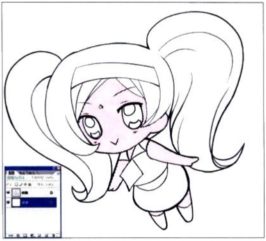


图1-93 填充颜色

图1-94 完成稿

方法三：专业板绘

难度★★

专业度★★★★★

操作度★★★★☆

实用度★★★★★

总结……

专业板绘就比较方便了，毕竟用的是专业的设备，只是成本比较高，要投入点资金，不过既然要做专业绘画师，必要的投资还是需要的。这种技法其他难度基本上没有，只要把画板用好就行了，开始可能不好练，特别是画线，手容易抖。不过没关系，一切技法都是一样的，熟能生巧。

问："我打算画Q版漫画，成为漫画家是我的梦想，那么我能同时用这三种技法作画吗？"
答："其实在现实中，这三种技法是相辅相成的，在一幅作品里面，都可能用到。另外我知道有很多国内的漫画家，依然喜欢用传统的纸张来绘制线稿，然后用画板在电脑中着色。如果你要想全面掌握Q版漫画的技巧，那么你就把每一种方法都演练一遍，并且能举一反三，在实际操作中运用自如。"

课后小结

本章将常用的3种绘画技法按照流程一一展示，让读者根据自己的目标、条件来选择适合自己的绘制方式，对于本章读者所不会的绘画技法、软件运用，在以后的课程中会详细展开，别着急！把你的热情储存起来，然后慢慢释放。

2 第二章

Q版人物入门篇（上）

2.1 可爱的脸——Q版人物五官解析

经过上一章的学习，相信很多朋友都能根据自己的学习目标选择一个合适的绘制技法。我在前面也强调过，制定一个学习目标是最重要的。我见过有些朋友，开始时的学习热情是高涨的，拿起教材两天热度，草草一翻，似乎觉得都差不多了解了，然后就停留在一知半解的状态。以后有了新的教材又是一阵狂热，然后又丢下了，周而复始，最终完全没有了兴趣。

从这一章开始，我们要详细分析Q版人物五官的设计比例，以及必要的软件实践。OK，让我们开始吧！

2.1.1 正常人物脸部五官比例

我们知道Q版人物是通过变形来产生可爱形象的，既然是变形，就必须了解原型的特点，这样才能做到有的放矢。

人物面部比例有这样一个传统规律，叫做三庭五眼，这是个大概规律。那么，什么是三庭五眼呢？庭，就是鼻子，如图2-1所示，我们脸部的长度差不多是3个鼻子的高度，记住了这个3个距离，那么竖向发际线、眉毛、眼睛、鼻子、嘴的位置就有了限制，有了这些限制，你画出来的人物五官就不会错得太离谱。

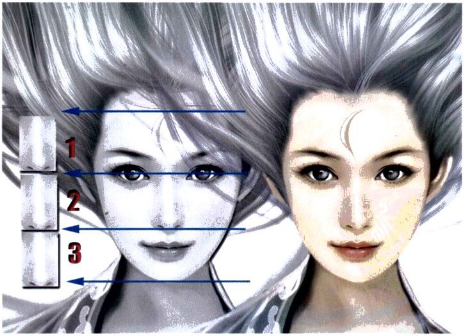


图2-1 三庭

图2-2　五眼

五眼指的是脸部的宽度，一般指的是脸部最宽的部分，不包括耳朵，如图2-2所示，这样面部横向的位置就有了限制，眼睛、鼻子和嘴也能控制到最完美的位置。

问："我怎么觉得不太标准呢？你画的脸宽似乎还达不到五只眼睛的宽度。"

答："这个问题问得很好，其实关于绘画上的一些比例规定只是一个参照，并不是那个死板的教条，随着时代的不同，时下"瘦"成了最流行的典型体态，脸部也是如此，所以在绘画的时候刻意把脸型画得瘦长，才显得更美，假如我是唐朝的画师，估计绘制6个眼宽也说不定。"

2.1.2　正常人五官与Q版人物五官的比较

了解了正常人的五官比例以后，我们再来比较，一起看看两种风格的不同点。我们知道，正常人的眼部正好把头部从中间分开，可是我们看Q版人物的五官都在中间线以下。也就是说，为了达到可爱的效果，我们把Q版人物五官都挤压到面中间线以下，除了眼睛进行夸张以外，鼻子、眉毛和嘴都简化了，如图2-3所示。

其实这就是Q版人物五官的特点，掌握好了这几点，人物就显得可爱了。另外，近些年因为流行文化元素的不同，小眼睛的Q版人物开始流行，成为人们的新宠。

这也是我前面说过的，审美观会因为时代变化而变化。

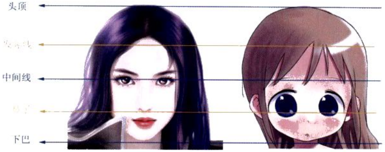


图2-3　正常人五官与Q版人物五官的比较

2.2 Q版人物五官初级教程

2.2.1　绘画的工具——软件

我经常遇到一些70前的朋友，他们问我：“你是画什么的？国画？油画？”，更在行一点的还能问是不是漫画。我一般都这么回答，“我基本上都画，主要使用电脑”。

对方就一下糊涂了，或者认为你是在做很有程序的工作，类似制图。

其实当这些人看到我绘画的过程以后，就会发现电脑绘画在有了画板以后基本上就是传统绘画，只是原来的笔墨纸砚变成了电脑的硬件软件。

对于一个插图师来说，最常用的软件就是Photoshop了，如图2-4所示。常用的原因无非是它的普及和稳定。

前面我们已经对这个软件有了大致的了解，现在，我们看看这个软件常用的面板。

工具箱：所有需要的工具都在这里面选择，如画笔、橡皮、尺子等。

画纸：其实就是我们打开的文件。

调色板：是指颜色面板，在这里我们可以用不同的方式获取自己需要的颜色。

画笔：是指工具预设，这个概念比较有趣，简单地说，我们在工具箱中选择了画笔，但是是什么画笔呢？铅笔？毛笔？所以就需要一个新的面板供我们方便地挑选。

图层：经过上一章学习，我们对图层这个概念有了认识，图层在传统绘画中是不存在的，这种概念最早出现在动画制作中，我们注意看一些二维的动画片就能发觉，画面上有移动的人物，也有静态的背景。这就是简单层的概念。早期的动画是一张张绘制的，为了节省人力和成本，动画师把会动的人物画在一张透明的塑料片上，这样，把人物放在背景上后，透明的部分就显现出背景图案，不用将每一张都画一个相同的背景。

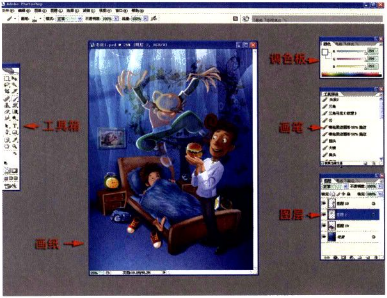


图2-4 Photoshop主界面

在我们的绘画中，可利用图层来管理每一个图层的元素，如图2-5所示，能便于修改和整理，例如，图层1的线稿完成后，在背景层上色，即使出错了，也不会影响到上一层的工作。

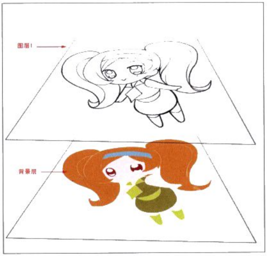


图2-5 图层

每次当我们打开一张画纸，要设置以下几个元素。

宽度和高度都好理解，它决定了画纸的尺寸。分辨率这个词如今也比较好理解了，我们只记住一点，一般印刷尺寸的分辨率都在300像素/英寸以上，所以，假如你打算把你的作品发表于杂志，一定要注意这一点。另外关于**颜色的模式**，我们都选择RGB颜色就可以了，如图2-6所示。RGB色彩模式是工业界的一种颜色标准，通过对红（R）、绿（G）、蓝（B）3个颜色通道的变化，以及它们相互之间的叠加，来得到各式各样的颜色，这个标准几乎包括了人类视力所能感知的所有颜色，是目前运用最广的颜色系统之一。

图2-6 打开一张画纸

打开画纸，要注意一下它显示的百分比，从而知道你这张画纸的大小尺寸，如图2-7所示。不同的作品需要不同的尺寸，尺寸过小，画面就不能画得很精细；尺寸要是过大，电脑的处理速度就变慢了，画笔的移动会有延迟现象，也不利于作画。

图2-7　画纸

一般对RGB色彩模式用熟了的朋友都习惯用颜色的3个调节游码来设置颜色，或者直接单击下面颜色条的某一点，获得自己想要的颜色，如图2-8所示。

也可以切换色板的模式来选择固定的颜色，如图2-9所示。

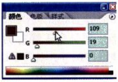


图2-8　“颜色”面板

图2-9　“色板”面板

问：“如图2-10所示，为什么我的工具预设中什么也没有显示？是空白的？”

答：“那是因为你还没有在工具箱中选择一个工具，选择画笔工具后，再看看工具预设中是什么样子。”

图2-10　工具预设

“图层”面板也有3个切换选项卡，常用的还有路径，这些面板可以同时展开，也可以单独打开，如图2-11所示。

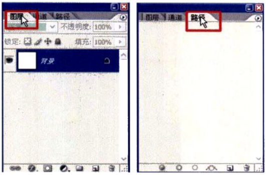


图2-11　图层&路径

2.2.2　Q版人物头部教程

01 新建一个图层，命名为草稿，然后在工具箱中选择画笔，在色板中选择黑色，最后，在工具预设中选择铅笔，如图2-12所示。

在进行一系列选择后，我们在“草稿”图层上画出一个上宽下窄的椭圆形作为人物的脸。

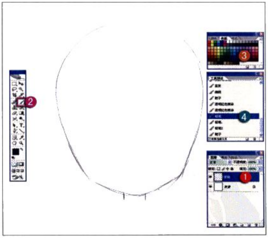


图2-12　绘制草稿

02 画出中间线1、鼻子的位置2和眉毛的位置3，如图2-13所示。

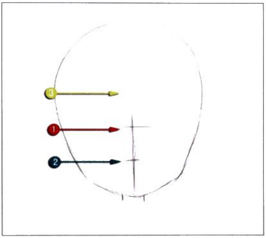


图2-13　标明位置

03 这个人物的眼睛就在位置1和2之间，如图2-14所示。你填满画一个大眼睛或者点一个小黑点作为小眼睛也行，这里先学大眼睛的画法。

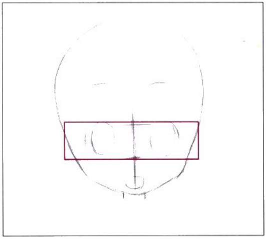


图2-14　眼睛的位置

04 在脸型四周画上头发，如图2-15所示。既然是草稿，画得不怎么整齐也没关系。

图2-15　绘制头发

05 草稿完成以后，我们准备开始画精细的线稿，首先要建立一个线稿的图层，如图2-16所示。

图2-16　建立图层

06 回到草稿图层，将草稿的填充值减小，减小到你能隐约看见就行了，如图2-17所示。

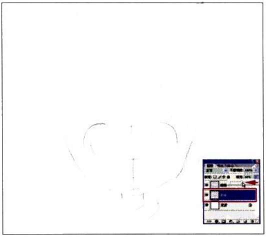


图2-17　减小填充值

07 这次我们还是使用路径的特性来完成线稿。还记得怎么用吗？先选择**钢笔工具**，然后通过几个点来调整路径的平滑度，尽量做到左右平衡，如图2-18所示。

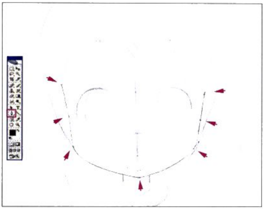


图2-18 选择钢笔工具

08 下面要对路径描边，首先确定在线稿上工作，在工具预设中选择**描边**，这是我专门为脸型描边制作的画笔，它可以从头描到尾，粗细略微有变化。选择黑色作为画笔的颜色。假如你的画笔预设中没有画笔，请检查工具箱中是否选择了画笔，如图2-19所示。

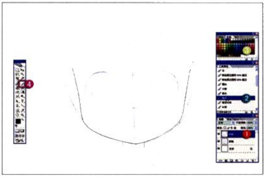


图2-19 描边路径

09 进入“路径”面板，我们看到那个脸型的路径已经显示出来，如图2-20所示。

10 直接将工作路径拖到描边的快捷方式图标上，如图2-21所示。

图2-20 “路径”面板

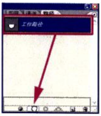


图2-21 拖至描边快捷方式

11 这样，脸型就被描绘出来了。假如这时候你发现描出来的线条太粗，或者太细，这说明画笔的大小没有设置好，可以通过“【”或“】”快捷键来调整一下，如图2-22所示。

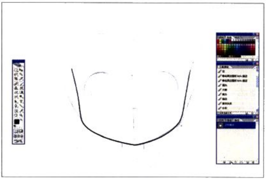


图2-22 描绘脸型

12 脸型的路径此刻就没有用了，可以直接删除，拖入垃圾桶，如图2-23所示。

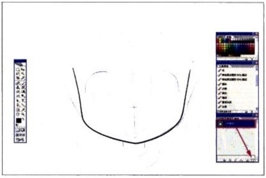


图2-23 删除路径

用鼠标调节路径毕竟是一件很麻烦的事，有没有更好的方法呢？如果你有绘画板，我这

里给你推荐另一种技法。

13 我们选择自由**钢笔工具**，然后利用画板的画笔在画纸上画出头发的路径，画的时候要快、准！这样就能直接画出流畅的路径，如图2-24所示。

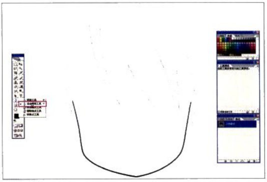


图2-24　选择自由钢笔工具

14 画头发线稿的画笔我们可以在**画笔库**中直接选取，单击画笔标志后面的小三角，弹出画笔库，选择一个9号尖头笔，如图2-25所示。

15 对刚才的路径进行描边，如图2-26所示。

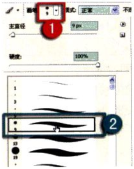


图2-25　画笔库

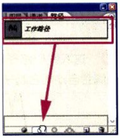


图2-26　描边路径

16 这就是描边以后的效果，如图2-27所示。

17 删除工作路径，如图2-28所示。

18 对线头进行修改，将多余的地方用橡皮擦工具直接擦掉，如图2-29所示。

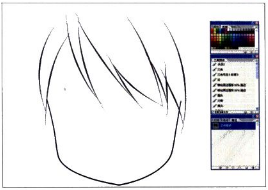


图2-27　描边后的效果

图2-28　删除工作路径

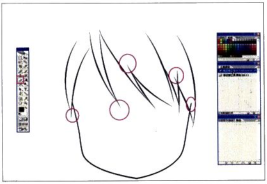


图2-29　修改线头

19 擦拭线条的时候，为了更加精细，我们可以**用快捷键（Ctrl++）放大画面显示，如图2-30所示，然后一点点的擦拭，另外使用（Ctrl+-）可以把画面缩小。**

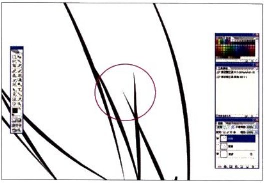


图2-30　放大画面显示

橡皮擦工具也有它特定的形状，在我的画笔设置中，我只做了两个，一个三角形硬边的、一个类似喷枪的，这两种就够用了。

20 在工具箱中选择橡皮擦工具后，在工具预设里选好橡皮擦工具的种类，看到画面上那个小三角就是橡皮的尺寸。如果觉得尺寸不合适，也可以调节大小，快捷键与画笔的快捷键是一样的，如图2-31所示。

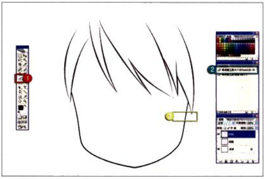


图2-31　橡皮擦工具

21 对于用画笔直接描绘路径，有个细节不知道读者发现没有，我画的时候尽量让线条长一点，画出一个交叉，如图2-32所示。

22 这样做，描边后的线条也会多出一些，如图2-33所示，需要用橡皮擦工具擦除。这样做是不是很繁琐呢？为什么不能把路径做得正好呢？好，我们试验一下。

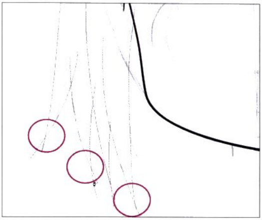


图2-32　画出交叉

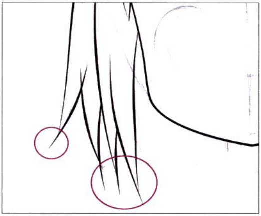


图2-33　描边后的线条

23 这次我们路径描绘的长度正好，它们在顶端会自动闭合起来，如图2-34所示。

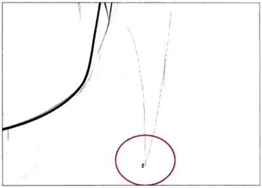


图2-34　闭合顶端

24 路径描边出来的效果如图2-35所示，本应该变细的发尖反而变粗了，所以这种方法在画头发上是不可取的。

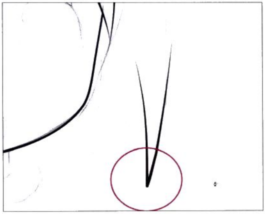


图2-35　呈现的效果

25 头发的线稿已基本成形了，如图2-36所示。

图2-36　头发的线稿成形

26 继续用工具预设中的描边画笔来描绘其他五官，在描绘的时候，注意一下对于不同的物体所表现的线条粗细，如图2-37所示。

27 完成线稿描绘以后，把草稿的整个图层都删除，如图2-38所示。

图2-37　描绘其他五官

图2-38　删除草稿

28 要学习一个新工具了，**矩形选框工具**。我们在工具箱中选择它，看看它的作用是什么，如图2-39所示。

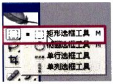


图2-39　选择矩形选框工具

29 在画纸上面拉出一个方形的选择区域，如图2-40所示。

什么是选择区域呢？我们来试验一下就一目了然了。

30 在工作预设中选择**大喷**（大型喷枪笔），如图2-41所示。

图2-40　方形的选择区域

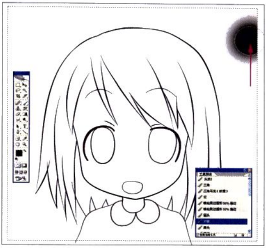


图2-42　选择区域的特性

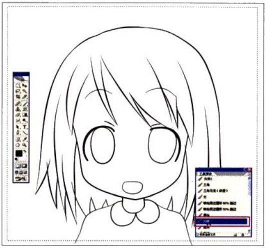


图2-41　选择喷枪笔

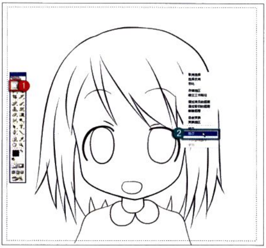


图2-43　描边

31 在选择区域的边缘画上一笔看看，怎么样？明白了吧，选择区域选上的部分可以绘画，而区域外的地方是画不上的，如图2-42所示。

32 这次我们利用描边来给画纸画一个边框，就像漫画的边框一样。还是选择**矩形选框工具**，单击鼠标的右键，然后在弹出的菜单中选择“描边”选项，如图2-43所示。

33 在接下来弹出的对话框中键入6px的宽度，如图2-44所示。

图2-44　描边的宽度

34 立即，一个线框就出现了，如图2-45所示。

图2-45 出现线框

35 想要选择区域消失，只要在区域外任意一点单击一下，选择区域就消失了，如图2-46所示。

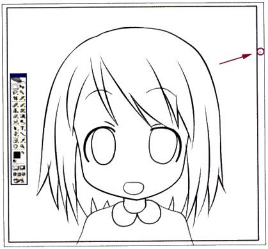


图2-46 取消选择区域

36 另外，我们还可以用这个工具做另外一件事。我们看到线框外有一点衣服的线条，用橡皮擦工具擦除很容易擦到线框。那么，我们还是用**矩形选框工具**拖拉出一个长条区域，如图2-47所示。这个区域不一定正好将多余的线条框住。

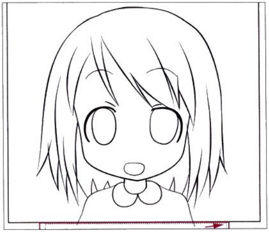


图2-47 长条区域

37 按键盘上的上方向键，选择区域就往向上移动，每按一下，就向上移动一个像素，如图2-48所示。

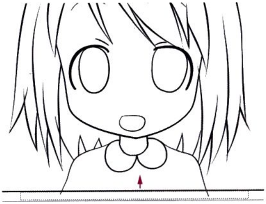


图2-48 移动选择区域

38 移动到合适的位置以后，停下来，然后按键盘上的Delete（删除）键，我们看到多余的线条被删除了，如图2-49所示。

39 好了，线稿基本上完成了，有些越过选框的线条的，要一一处理，如图2-50所示。

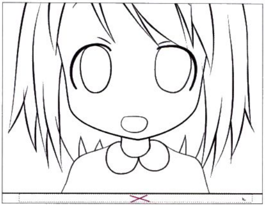


图2-49　删除多余的线条

图2-50　处理细节

40 对于辛苦完成的作品，保存是必要的，所以平时要注意及时保存。单击**“文件>存储”**命令，或者用快捷键**Ctrl+S**，如图2-51所示。

图2-51　保存文件

41 在弹出的对话框中键入文件名称，选择好保存的位置，如图2-52所示。

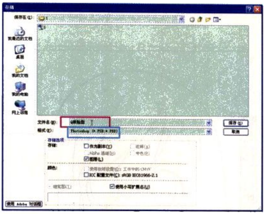


图2-52　键入文件名称

42 在弹出的格式选项对话框中单击“确定”按钮，如图2-53所示。

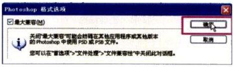


图2-53　确认格式选项

43 再看看线条闭合的情况，同样范围的线条最好将接头闭合，不要留出缝隙，如图2-54所示。有了缝隙，填充颜色的时候就会溢出，进入别的区域。

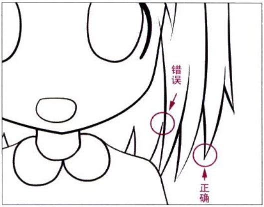


图2-54　检查线条是否闭合

44 在上色之前，还是别忘记对线稿做一下保护，锁定它的透明度，如图2-55所示。

图2-55　锁定透明度

45 这次我们专门新建一个上色的图层，用来填充颜色，如图2-56所示。

图2-56　新建图层

图2-57　拖动图层的位置

问："我新建了一个图层，可是这个图层不在中间的位置，怎么办？"
答："图层之间的位置是可以相互调整的，如果不正确，可以直接拖动到合适的位置。"

46 准备填充颜色了，还记得步骤吗？首先要在线稿图层上工作，然后选择**魔棒工具**，单击头发的区域，如图2-58所示。

图2-58　选择魔棒工具

47 进入**蒙版模式**来检查一下选择区域是否完整，如图2-59所示。

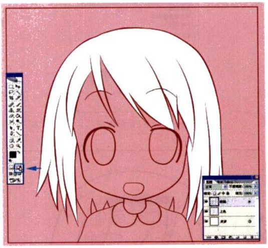


图2-59　进入蒙版模式

48 回到标准模式中，如图2-60所示。

49 在命令菜单中单击**"选择>修改>扩展"**命令，把选区扩大一点，如图2-61所示。

50 在"扩展选区"对话框中键入扩展值2，单击"确定"按钮，然后注意观察选区会变大了一点点，正好藏在线稿下面，如图2-62所示。

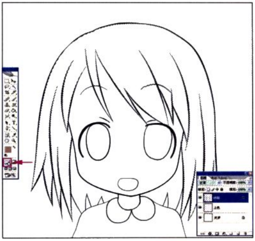


图2-60　回到标准模式

图2-61　扩展选区

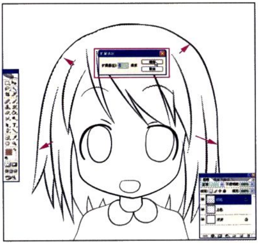


图2-62　键入扩展值

51 要填充颜色了，首先确定回到了上色的图层，然后在色板中选择黑色，在工具箱中选择油漆桶工具，最后在头发的选择区域中单击，填充颜色，如图2-63所示。

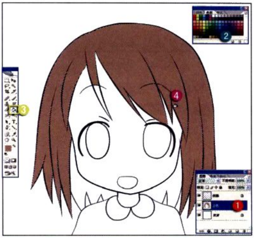


图2-63　填充颜色

注意，有些区域没能完整地填上颜色，那就要用画笔一点点地修饰了，如图2-64所示。

图2-64　用画笔修饰

52 继续填充颜色，用比较深的褐色来表现背后的头发，如图2-65所示。

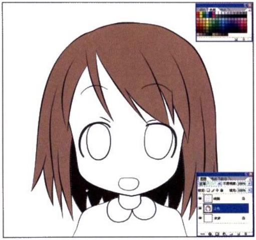


图2-65　继续填充颜色

53 所有的颜色都填充好了，目前只是平涂，效果也比较平淡，如图2-66所示。

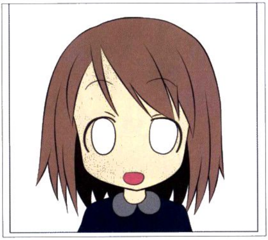


图2-66　平涂效果

54 不知道和网名有没有关系，我总喜欢在最后画眼睛，首先给眼睛也填上黑色，如图2-67所示；然后选择大喷画笔，先不喷，先看看画的大小合不合适。发现有点大了，用“【”键适当减小画笔。

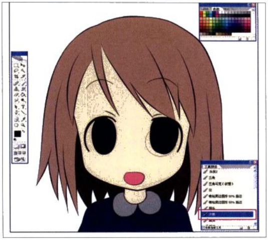


图2-67　画眼睛

55 有时候我们可以直接在画面上选择颜色，例如此刻，我们想要用头发的颜色填充眼底的颜色，那就确定此时选择的是**画笔工具**，然后按住**Alt键**，画笔就变成了**吸管工具**，然后单击头发的颜色，我们得到了这种颜色，如图2-68所示。

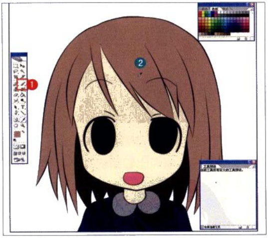


图2-68　用吸管工具选择颜色

56 用调节好大小的大喷画笔在黑色眼睛下方画出眼球的反光，如图2-69所示。

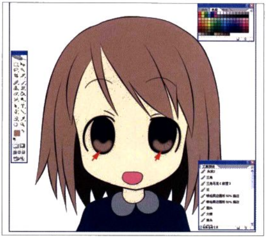


图2-69　眼球的反光

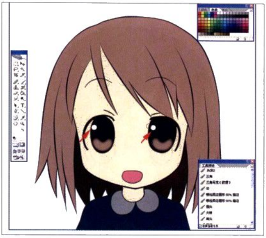


图2-71　眼睛的高光

57 选择圆头画笔，如图2-70所示。

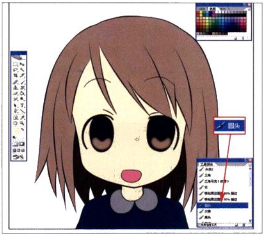


图2-70　选择圆头画笔

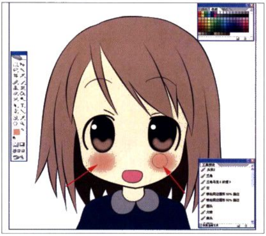


图2-72　脸上的红晕

58 用圆头画笔点出眼睛的高光，如图2-71所示。

59 还是用大喷画笔画出脸上的红晕，如图2-72所示。

60 在红晕上也点上高光，就更好看了，如图2-73所示。

图2-73　点上高光

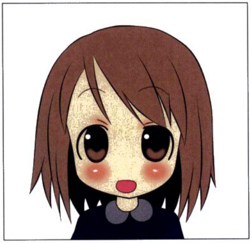


图2-74 完成稿

完成 还是很简单的一幅Q版作品，还有很多元素未能完善，例如，头发的光泽、所有物体相互之间的阴影等，在以后的章节，我们进一步学习。

2.2.3 Q版头像水彩篇

翻看各种漫画人物的头像，四分之三的侧面是最常见的。这次我们试着来完成这样一幅Q版人物头像。另外，我们要更熟练地运用画板和画笔，更灵活地画线和上色，营造一种随意自然的绘画风格。

01 新建一张画纸，设置它的宽度和高度均为2000像素，分辨率为300像素\英寸（以后分辨率都是这个数值，固定就行了），如图2-75所示。

图2-75 新建一张画纸

02 新建草稿，然后选择铅笔，在草稿上画出人物的轮廓，然后按照前面介绍的方法确定五官的位置，并将它们大致画出来，如图2-76所示。

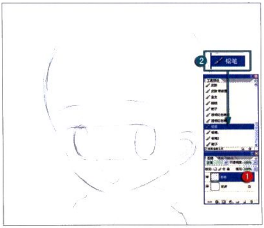


图2-76 新建草稿

03 然后就要深入刻画草稿了，草稿虽然潦草，但是可以使读者做到心中有数，如图2-77所示。

图2-77 刻画草稿

04 描绘线稿前，自然要新建一个线稿的图层，然后回到草稿图层，把草稿的填充值降低，如图2-78所示。

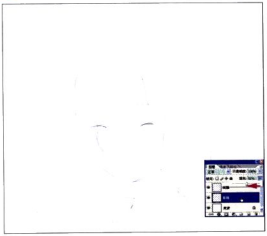


图2-78　新建线稿图层

05 如果在没有确定线稿以前，想看看线稿单独的样子，可以暂时关闭草稿图层，如图2-79所示。注意到每个图层前面都有一个小眼睛吗？单击就会把眼睛图标隐藏。

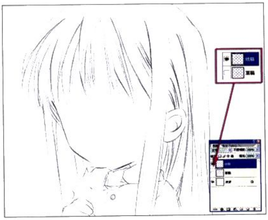


图2-79　暂时关掉草稿图层

06 在上色之前，别忘了，还是要把线稿图层锁定，如图2-80所示。

图2-80　锁定线稿

07 选择大喷画笔，确定目前处在背景层，然后利用“颜色”面板选择一种淡淡的蓝色，上色的时候不用在意线条的边沿，大胆平涂，营造一种清雅的气氛，如图2-81所示。

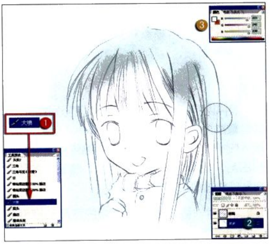


图2-81　大胆平涂

08 选择**水彩画笔**，在背景层上绘画（背景层的强调以后也省略了）。这次的蓝颜色略微深一点，这样，用水彩笔在画面上就营造出了湿润的纹理，如图2-82所示。

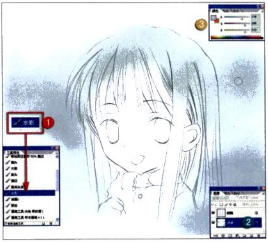


图2-82　营造纹理

图2-84　描绘阴影

09 使用皮肤画笔，然后选择一种淡淡的肤色，在面部上下涂上一层淡淡的颜色，如图2-83所示。

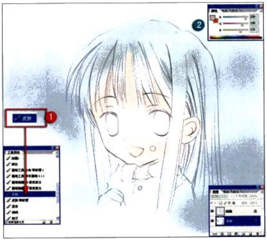


图2-83　淡淡的颜色

10 使用同样的画笔，用深一点的颜色加深眼眶和脸部，最后用偏紫色一点的肤色把耳朵的阴影描绘出来，如图2-84所示。

11 此时颜色大致描绘出来了，发现线稿和颜色并没有很好地融合在一起，那么我们就把线稿的属性设置为**正片叠底**，如图2-85所示。这时候，你观察一下线稿有什么微妙的变化。

图2-85　正片叠底

12 用墨绿色开始描绘头发，注意在皮肤这一侧描绘的时候尽量不要破坏脸部的区域，而另外一侧就没什么限制了，越自然越好，如图2-86所示。

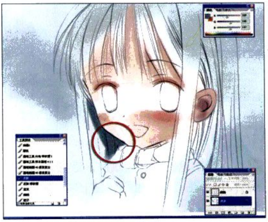


图2-86　描绘头发

13 整个头发都描绘完成，颜色不一定涂得很均匀，有点浅淡的区分就很好，很有水彩的味道，如图2-87所示。

图2-87 浅淡的颜色

14 用皮肤画笔顺势将围巾和衬衫点缀出来，如图2-88所示。

图2-88 围巾和衬衫的绘制

15 给眼睛涂上一层蓝灰色，涂到边缘的时候可以缩小画笔，尽量不要画出来，如图2-89所示。

图2-89 给眼睛上色

16 下面又要学一个新工具了，它就是工具箱中的**减淡工具**和**加深工具**，我们先选择减淡工具，如图2-90所示。

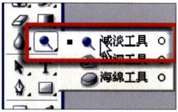


图2-90 选择减淡工具

17 在用**减淡工具**之前，我们先要设定一下**范围为高光**，如图2-91所示。

图2-91 减淡工具的范围

18 选择一个**柔角减淡工具**，在人物的头发上描绘出一段头发的高光，如图2-92所示。

图2-92　描绘出头发的高光

图2-94　眼睛的反光和高光

19 沿着头发的走势，用柔角减淡工具来回涂抹几下，顺便练习一下对画笔轻重的掌握，如图2-93所示。

图2-93　练习对画笔轻重的掌握

20 同样，眼睛下面的反光和高光都可以用**减淡工具**来表现出来，如图2-94所示。

21 为了表现头发的层次感，我们可以用画笔加深一些区域，让整个头发有点立体感，如图2-95所示。

图2-95　头发的立体感

22 现在我们学一个新的概念，打开**画笔的模式**，你会看见画笔也有和图层属性一样的模式。我们这次先了解其中一个模式的用处，选择“颜色”选项，如图2-96所示。

图2-96 画笔的模式

23 选用淡紫色，用大喷笔在**颜色的模式**下工作，我们看到它可以取代原来的颜色，使高光周围有了一层红晕，如图2-97所示。

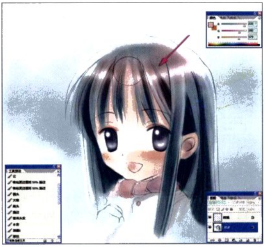


图2-97 取代原来的颜色

24 将该工具用在眼睛上面，同样改变了眼睛的颜色，如图2-98所示。

图2-98 眼睛颜色的改变

25 用完以后别忘了将画笔的属性恢复为正常，如图2-99所示。

图2-99 属性恢复为正常

26 最后用画笔将整个画面清理一下，让那些过分越线的颜色回到自己的区域，如图2-100所示。

图2-100 清理整个画面

完成 这样，一张淡雅的水彩头像就完成了，如图2-101所示。

图2-101 完成稿

课后习题

习题一：路径的运用

学习到现在，我们已经对路径有了一些了解，为了加强理解，我们来做一个小练习。

01 选择自由钢笔工具，在画纸上画出一条弧线，任意弧线都行，只要两头不要闭合在一起，如图2-102所示。

02 在**画笔库**中选择枫叶的画笔（画笔库自带），如图2-103所示。

03 对弧线进行描边，你会看到枫叶会沿着路径有规律地喷洒，这对以后的绘画能起到怎样的作用呢？请大家思考，并且用其他不同的画笔对路径描边，看看会有怎样的效果。

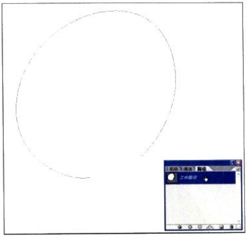


图2-102 画出一条弧线

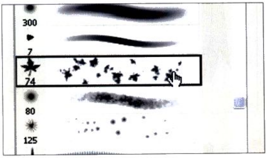


图2-103 枫叶的画笔

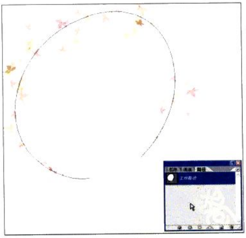


图2-104 描边效果

习题二：给头像添加一个背景

请注意，你不是绘制一个背景，而是添加，标准的拿来主义。

01 打开我们前面完成的这幅作品，看看图层的排列，从上至下分别是线稿、上色和背景，而这个背景是空白的，如图2-105所示。

图2-105　打开作品

02 在**命令**菜单中单击“文件>打开”命令，如图2-106所示。

03 选择打开一张你觉得很漂亮的图案，任意一张都行，只要是典型的背景图案，如图2-107所示。

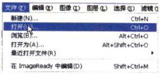


图2-106　选择“打开”命令

图2-107　打开图案

04 打开以后，将两个文件并列在一起，如图2-108所示。

图2-108　文件并列

05 先将鼠标光标放在花纹图案上，按住**Ctrl键**，光标就变成了**移动工具**的标志。这时候就相当于我们的手抓住了花纹图案，然后直接把这个图案拖到我们的作品中，如图2-109所示。

图2-109　拖动图案

问：“奇怪了，我拖过来后，怎么是这样子的？”
答：“没什么，这是你的图层排列顺序有了问题，注意看图层，把图层1拖到上色下面，如图2-110所示。”

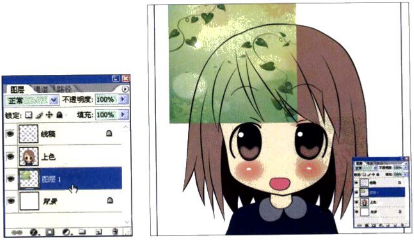


图2-110　图层位置的调整

06 拖过来的图案大小肯定不合适，那么我们用**快捷键Ctrl+T**来打开自由调节工具，如图2-111所示。

图2-111　自由调节

07 把图案拖到合适的位置，然后双击画面中心，背景就完成了，如图2-112所示。

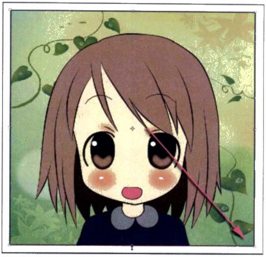


图2-112　调整图案大小和位置

总结……

"两种不同风格的教程，让我们熟悉了完成一张头像的各种技巧。第一种线条严谨、硬朗，上色也是如此，比较整洁；第二种就自然得多，也比较写意。从技法难度上来说，第一种操作比较繁琐，按部就班就行了，但是容易操作；第二种操作看似随意，但是对你掌握画笔的流畅和轻重程度是一种考验。所以，想要成功，就要多练。"

3 第三章 「Q版人物入门篇（下）」

3.1 什么是九头身

在了解人物身体比例之前，我们先要了解正常人身体的比例，美术常用的正常人身体比例是九头身。

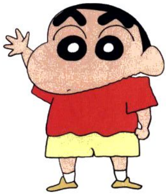
九头身是一个人人向往的比例，就是说身高是头高的九倍，头大个子矮是最不协调的。从人体美学来讲，净身长7个头是最接近于普通人的比例，看上去不长也不短。美感最强的比例是净身长7.5~8个头之间，净身长7.5个头是好看的比例，而净身长8个头是黄金比例，是最完美的。古希腊伟大睿智的雕塑家早已发现8这个人体黄金比例数值，并创作出许多令世人惊艳的震撼之作。

为了表现艺术视觉效果，我们笔下的人物都会用九头身来绘制，这样的人物才显得比例完美，身材修长，如图3-1所示。

图3-1　九头身比例

3.2 两头身Q版人物教程

最Q版的人物身体比例，就是两头身了，很多著名的卡通人物，例如，蜡笔小新、多拉A梦等都属于这个军团，如图3-2所示。



蜡笔小新

多拉A梦

图3-2　Q版的著名卡通人物

两头身，顾名思义人头和身体一样长，这样的卡通人物可能是最Q的，也是看上去最小巧的，多用于搞笑漫画，或者是Q版漫画人物为了搞笑而变形。记得过去看《灌篮高手》时，樱木花道每次得意忘形的时候就变成了搞怪的Q版人物，十分搞笑，如图3-3所示，那么他是几头身人物呢？请读者自己测量一下吧。

图3-3　Q版的樱木花道

下面我们就开始学习不同比例的Q版教程。

01 画草稿的时候首先要注意的就是人体的比例，在两头身的前提下，画出头部和身体，如图3-4所示，然后按照前面学习的方法画上眼睛。

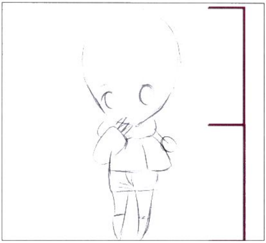


图3-4　两头身

02 深入描绘草图，绘制出头发和简单的衣服，如图3-5所示。

图3-5　深入刻画草图

03 我本人希望每次的绘画风格都能独树一帜，不重复，所以这次我们画线稿的时候用的是比较随意的涂鸦模式，如图3-6所示。

图3-6　涂鸦模式的线稿

04 在线稿绘制完成以后，不要忘记了锁定线稿的透明度，这几乎是我每次都要强调的关键，如图3-7所示。

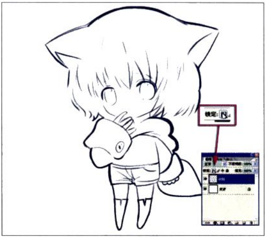


图3-7　锁定线稿

05 当我们觉得画纸的尺寸有些过大的时候，可以用工具箱中的**剪裁工具**，选择这个工具，就像我们以前用**矩形选框工具**那样，在画纸上选择一个区域，然后双击画面中心，这样，没选上的部分就被剪掉了，如图3-8所示。

图3-8 使用剪裁工具

06 现在我们了解一下前景色和背景色的意义，如图3-9所示，单击工具箱中的**前景色**标志，会弹出**“拾色器”**对话框，在这里，我们也可以选择颜色，例如此刻，我们选择一种较深的蓝色，如图3-9所示。

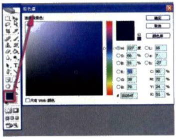


图3-9 设置前景色

07 单击**背景色**标志，也会弹出**“拾色器”**对话框，我们选择一种浅蓝色，如图3-10所示。

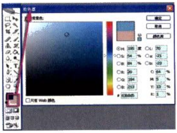


图3-10 设置背景色

简单地说，前景色指的是我们画上去的颜色；背景色指的是画纸的颜色。

08 选择**渐变工具**，如图3-11所示，既然它和油漆桶工具在一起，说明它们的属性类似。从名称上就能看出，它可以对一个区域填充渐变的色彩。

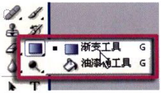


图3-11 渐变工具

09 选择了渐变工具，它的属性栏就会出现在命令菜单的下方，打开下拉列表框，选择第一项，也就是**“前景色到背景色”**，如图3-12所示。

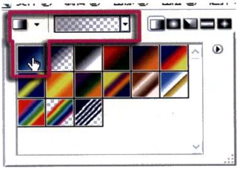


图3-12 渐变工具属性栏

10 在渐变工具的模式中选择“正常”，设置“不透明度”为100，如图3-13所示。

图3-13 模式与不透明度

11 我们在背景层中由上而下拖动渐变工具，如图3-14所示，就会得到一个均匀的过渡色，过渡色就是从前景色渐变到背景色。

12 用大喷画笔在这个渐变的基础上添加一些变化，然后画出人物的投影，如图3-15所示。

图3-14　拖动渐变工具

图3-16　圆形光点

图3-15　人物的投影

图3-17　近处的光点

13 用圆头画笔画出一些圆形的光点，如图3-16所示。

14 再用大喷画笔画出一些近处的光点，这样，光点就有虚有实了，看上去有点梦幻的感觉，如图3-17所示。

15 锁定线稿，然后设定线稿的属性为“正片叠底”，如图3-18所示。

16 在“背景”图层上新建“上色”图层，如图3-19所示。

17 用圆头画笔先将所有的物体都涂上一层白色，如图3-20所示。

图3-18　正片叠底

图3-19　新建"上色"图层

图3-20　涂上白色

18　全部涂满白色，但是不必涂得十分均匀，有点涂鸦的味道，如图3-21所示。

图3-21　全部涂满白色

19　将圆头画笔的不透明度调低，大概在39%左右，流量默认值设置为25%，如图3-22所示。

图3-22　设置画笔

20　这时候我们看到，调整以后的圆头画笔在涂色的时候笔触变得很有层次，或者说有点凌乱，我们要的就是这种效果，如图3-23所示。

图3-23　笔触层次

21　继续沿着头发的走势进行涂抹，表现出一个球体的立体感，如图3-24所示。

图3-24　头部的立体感

22 将人物的身体区域也涂上这种风格的颜色，如图3-25所示。

图3-25 继续涂色

23 到了画眼睛的时候，我们反而用细致的方法来处理，这样可以加大眼睛和身体的反差。我们用皮肤画笔工具在眼睛区域画出蓝色的过渡，如图3-26所示。

图3-26 眼睛的上色

24 再学习一个新工具——**套索工具**，它也属于选择工具的一种，可以自由地在画纸上画出需要的选择区域，如图3-27所示。

图3-27 选择套索工具

25 设定套索工具的羽化值为2px，如图3-28所示。

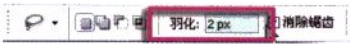


图3-28 设置羽化值

26 用套索工具将眼睛选上，如图3-29所示。

图3-29 选取眼睛

27 单击 **“滤镜>模糊>高斯模糊”** 命令，我们第一次使用软件的滤镜功能了，值得纪念啊。

图3-30 选择滤镜

问：“什么是滤镜啊？貌似很强大的东西。”

答：“滤镜主要用来实现图像的各种特殊效果。它在Photoshop中具有非常神奇的作用。滤镜的操作非常简单，但是真正用起来却很难恰到好处。滤镜通常需要与通道、图层等联合使用，才能取得最佳艺术效果。如果想用好滤镜，除了平时积累的美术功底之外，还需要用户具备熟悉和操控滤镜的能力，甚至需要丰富的想象力。这样，才能有效应用滤镜，发挥出艺术才华。滤镜的功能强大，用户需要在不断的实践中积累经验，才能使应用滤镜的水平达到炉火纯青的境界，从而创作出具有迷幻色彩的电脑艺术作品。”

28 在打开的“高斯模糊”对话框中输入半径值为5.0像素，如图3-31所示。这个滤镜能让某个区域像素均匀模糊。

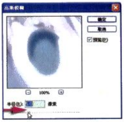


图3-31 设置高斯模糊

29 同样对另一只眼睛也进行**高斯模糊**，如图3-32所示。其实高斯模糊在电脑绘画领域就有很大的争议，有人认为这样做是“作弊”，应该用画笔来完成自然过渡的效果，这样才“艺术”。其实就我从事CG这十年来说，我觉得很多技法都是殊途同归的，一幅作品并不在意通过什么手段达到一种效果，最终效果才是关键。

图3-32 添加高斯模糊

30 用加深工具继续加深眼球深入眼眶的部分，描绘出眼球，如图3-33所示。

图3-33 加深眼球

31 我们这次使用**减淡工具**，关于加深和减淡工具的范围都有3种，每一种效果都不同，我们课后再做专门的练习，在这里，我们先选择**中间调**，如图3-34所示。

图3-34 减淡工具

32 用设置好的减淡工具在眼球下方来回涂抹，提亮这一部分的亮度，如图3-35所示。

图3-35 提亮眼球

33 点出眼睛的高光，如图3-36所示。

图3-36 点出高光

34 画出脸上的红晕，在红晕中间也点上高光，如图3-37所示。

图3-37 画出红晕

35 线稿一直需要锁定透明度，所以我们在线稿上用大喷画笔可以轻易地替换原来的颜色。用线稿四周的颜色来替换原来比较死板的黑色，如图3-38所示。

图3-38 给线稿上色

36 我们将线稿和图层1合并为一个图层，如图3-39所示。方法是选择一个图层后，**按住Ctrl键**，再单击第二个图层，这时候两个图层都呈现蓝色。

图3-39 多选图层

37 按**Ctrl+E键**，就将选好的两个图层合并成一个图层了，如图3-40所示。

图3-40 合并后的图层

38 合并图层以后就没有线稿这个概念了，我们用画笔一点点修饰线稿，有的留下，有的覆盖，如图3-41所示。

图3-41 修饰线稿

39 继续调整整个画面的关系，做出看似凌乱，其实有序的效果，如图3-42所示。

图3-42 调整画面

40 在鞋子上随意画出一些交叉，体现皮革的质感，如图3-43所示。

41 我们的人物是带有纹理和层次的涂鸦风格，现在的背景看上去过于平滑整齐，用我制作的**皮肤带纹理**画笔先画出一个阴影，看看效果，如图3-44所示。

图3-43 鞋子的质感

图3-44 画出阴影

42 放大画笔，然后在背景上添加一些纹理，使整个画面变得协调一致，如图3-45所示。

完成 这样，一张有点像随手涂鸦出来的Q版人物就完成了，这也是典型的两头身Q版人物，如图3-46所示。

图3-45 添加纹理

图3-46 Q版人物

课后习题

在刚刚结束的教程中我们学习了一些新的工具和效果，为了更详细地了解这些新功能，我们在课后单独练习一下这些新元素。

习题一：渐变工具

渐变工具和油漆桶工具都能在一个区域内大面积填充一种颜色，只是渐变工具更复杂一些，它能选择填充的方式有很多。

在工具箱中选择渐变工具，它的属性栏就会出现在左上角，也就是命令菜单“文件”下方。这是Photoshop的一个特点，选择任何一个工具，它的属性就会出现在属性栏中。

01 我们打开渐变工具的样式，可以看到光是默认的样式就有很多，如图3-47所示。

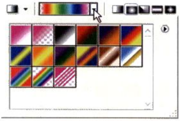


图3-47 渐变工具的样式

02 随便选择一种样式，在画面上拖出渐变色，就能得到一个均匀过渡的颜色背景，如图3-48所示。因为篇幅有限，就不一一展示了，你可以在下面将每一个渐变色都绘制出来看看，然后思考一下以后在实战中有什么应用。

图3-48 渐变效果

03 渐变工具样式的后面还有一些选项，都是以小标示的状态呈现，我们选择一个圆形渐变，然后在画纸上先用**圆形选框工具**拖出一个圆形选择区域，最后用渐变工具拖拉出一个圆球，如图3-49所示。

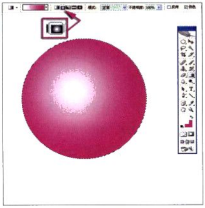


图3-49 圆形渐变

04 我们这次设定好样式以后，选择柱形渐变的标示，然后就能完成一个类似铜柱的渐变，如图3-50所示。

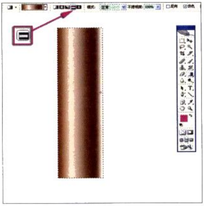


图3-50 柱形渐变

05 再往后看就能看到渐变的模式，如图3-51所示，当你打开它后，会发现它的内容和画笔、图层的属性是一样的，而且效果也一样。那么在渐变中，这些模式有什么实际用途呢？

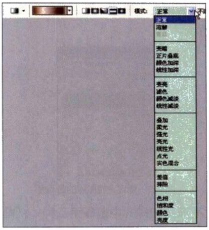


图3-51 渐变的模式

06 在这里展示我最长用的一种绘画技巧，例如这个人物，如图3-52所示。我在画的时候整体的颜色一定是一致的，如皮肤和衣服的色调；但是从整体来说，这是不科学的，因为为了表现光源的效果，也就是说离光源近的更明亮一些，远处的更暗淡。

图3-52 漫画人物

07 先要锁定人物这个图层的透明度，如图3-53所示。

图3-53 锁定人物图层的透明度

08 在渐变的样式中选择第二种：从前景色到透明，设定它的模式为：**正片叠底**。

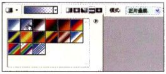


图3-54 从前景色到透明

09 从下往上拉出渐变。

图3-55 拉出渐变

10 对比一下，就能看出整个人物的整体感就加强了很多，如图3-56所示。

图3-56 效果对比

习题二：关于羽化值

在任何选框工具中我们都会遇到一个羽化值的问题，那么什么是羽化值？它有什么特性呢？

学习完下面的内容，你将得到答案。

01 用圆形选框工具选定一个圆形的选区，要注意的是，要想拖出一个圆形，就要按住**快捷键Shift**，然后单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择**“羽化”**选项，如图3-57所示。

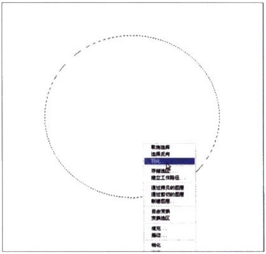


图3-57 圆形选区

02 键入不同的羽化值，然后用油漆桶工具填充颜色，就会得到不同的效果，这就是羽化的效果，如图3-58所示。

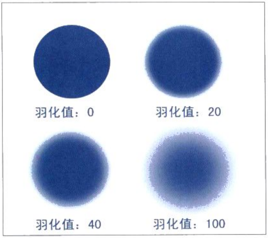


图3-58 不同羽化值的效果

习题三：关于滤镜

关于滤镜，前面有了名词解释，现在我们再多了解一些与它有关的效果，笔者最早玩Photoshop的时候，滤镜是最有魅力的。

01 打开滤镜菜单以后会发现这里有很多种滤镜选项，如图3-59所示。

图3-59 滤镜的选项

02 选择素描滤镜，就能打开它的子命令，如图3-60所示。

图3-60 素描子命令

03 打开一张图片，然后任意选择一种滤镜，如图3-61所示。

图3-61 任意选择一种滤镜

04 木刻滤镜的效果，如图3-62所示。

图3-62 木刻滤镜的效果

05 单击“滤镜>风格化>凸出”命令，如图3-63所示。

图3-63 选择凸出滤镜

06 凸出的效果，如图3-64所示。

图3-64 凸出的效果

滤镜的效果有很多，除了默认的，读者还可以从网上下载很多不同的滤镜，要熟练软件的操作，就必须花时间掌握每个滤镜的效果。

习题四：关于加深和减淡工具的范围

加深和减淡工具用于调节局部的明暗度，在绘画中经常用到，在它的属性栏中有一个范围选项，那么不同的范围选项会有哪些不同的效果呢？

01 我们看到属性栏中有3种范围：阴影、中间调和高光，如图3-65所示。

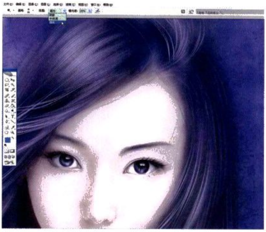


图3-65 3种范围

02 用减淡工具的高光范围来处理这一段头发，会得到极为强烈的高光效果，呈现一种金属质感，如图3-66所示。

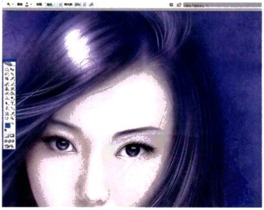


图3-66 高光范围

03 用中间调的范围就温和得多，它是以中间色调为基础整体提亮头发，如图3-67所示。

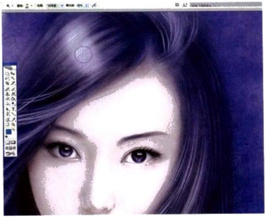


图3-67　中间调的范围

04 阴影范围针对的是画面上的暗部，用它提亮的效果会有一些特别之处，如图3-68所示。

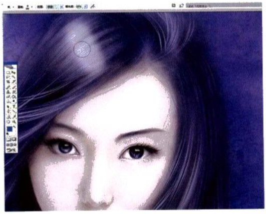


图3-68　阴影的范围

在实际应用中这3种提亮高光的方法可根据不同的目的，做不同的处理。

习题五：关于图层的属性

关于图层属性的变化，我们必须将两个都有画面的图层放在一起才能进行比较。

打开一幅分层的作品，如图3-69所示，来演示一下不同图层属性对画面的影响，读者可以用两张完全不同的图片，分别放在两个图层来实验。

图3-69　漫画人物

01 设置图层属性为变暗，效果如图3-70所示。

图3-70　变暗

02 设置图层属性为变亮，如图3-71所示。

图3-71 变亮

03 设置图层属性为叠加，如图3-72所示。

图3-72 叠加

04 设置图层属性为强光，如图3-73所示。

05 设置图层属性为亮度，如图3-74所示。

图3-73 强光

图3-74 亮度

熟悉图层的属性，能为以后创建画面背景起到水到渠成的作用，读者可以实际操作一下，然后记住这些变化。还有一点，这些变化和画笔、渐变的属性是一致的，所以了熟悉了这些变化，对画笔、渐变的应用都有帮助。

3.3 三头身Q版人物教程

下面开始学习三头身Q版人物的绘制技法，和以往一样，我们会学到一种新的绘画风格来展示可爱的Q版人物。

01 首先要掌握好三头身人物的比例，然后开始画草稿，注意三头身的头占一个单位，身体和腿部各占一个单位，如图3-75所示。

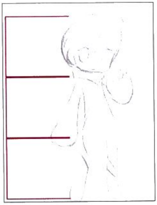


图3-75 三头身的比例

02 这一次我们还是用路径来描绘线条，经过一段时间的训练，你完全可以用**自由钢笔**来一次绘制一条曲线，如果有些地方不满意还可以微调一下，如图3-76所示。

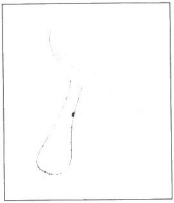


图3-76 自由钢笔

03 用很浅的灰色绘制完成所有的线稿，使每一条线都尽量做到平滑和流畅，如图3-77所示。

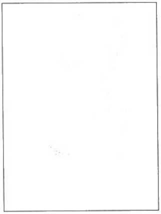


图3-77 线稿

04 创建选区后，可以对选区进行扩展，根据线条粗细的实际需要设置扩展量，这里设置为1，如图3-78所示。

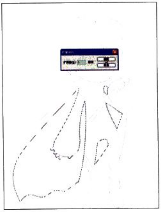


图3-78 扩展选区

05 选择斗篷中的所有区域，然后进入蒙版模式看看是不是完整，如图3-79所示。

图3-79 蒙版模式

06 用大喷画笔选择一种褐色，开始给斗篷区域上色，上色时应注意，离身体近的地方阴影较重，如图3-80所示。

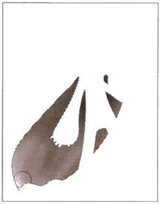


图3-80 对斗篷上色

07 选择加深工具，如图3-81所示。

图3-81 加深工具

08 对紧靠身体部分的颜色进行加深，如图3-82所示。

图3-82 加深颜色

09 用前面介绍过的方法将整个手臂涂上一层赭石色，这时候我们看到，因为有了对比，原来的线稿成了白色，这不太协调，如图3-83所示。

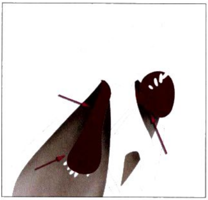


图3-83 对手臂上色

10 将线稿的属性修改为正片叠底后，线稿就叠加在其他颜色中了，如图3-84所示。

11 有时候我们要处理一整块颜色物体，不一定要返回到线稿层提取选区，然后再回到上色的图层，可以灵活一点，对颜色相同的物体，可以直接利用魔棒工具在背景层选取，如图3-85所示。

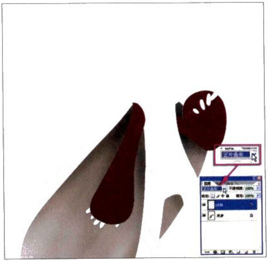


图3-84 正片叠底

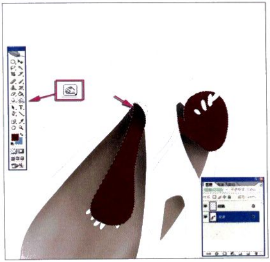


图3-86 塑造手臂的立体感

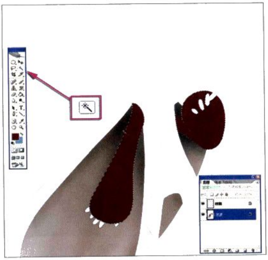


图3-85 选择魔棒工具

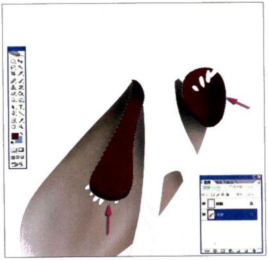


图3-87 加深颜色

12 用加深工具来塑造整个手臂的立体感，如图3-86所示。

13 对箭头所指的区域进行加深，如图3-87所示。

14 用画笔将手臂这一处的横截面画出来，整个手臂的立体感就完全呈现出来了，如图3-88所示。

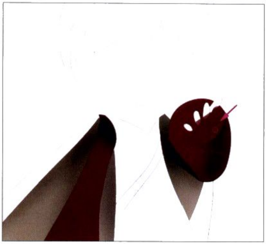


图3-88 绘制出横截面

15 注意这个地方要处理成转折面，用画笔画出来即可，然后可以对脸部进行上色，如图3-89所示。

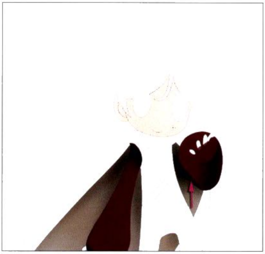


图3-89 绘制转折面

16 用绘画笔描绘出脸部颜色的变化，如图3-90所示。

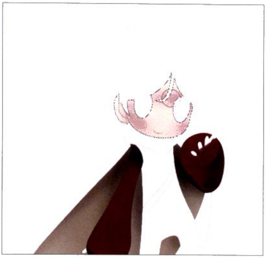


图3-90 脸部颜色的变化

17 绘制头发在脸部的阴影，如图3-91所示。

图3-91 绘制阴影

18 用圆头画笔画出身体和腿部的阴影，请注意两条腿的区别，如图3-92所示。

19 选择高斯模糊滤镜，如图3-93所示。

20 在“高斯模糊”对话框中键入半径值为8的像素，如图3-94所示。

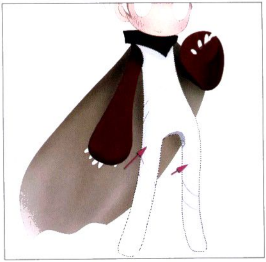


图3-92　腿部的阴影

图3-93　选择高斯模糊

图3-94　键入半径值

21　这样，身体和腿部的颜色过度就很均匀，有点瓷器的感觉。用减淡工具对身体上的装饰条进行减淡处理，增加它的立体感，如图3-95所示。

图3-95　减淡处理

22　完成对整个斗篷的上色，如图3-96所示。

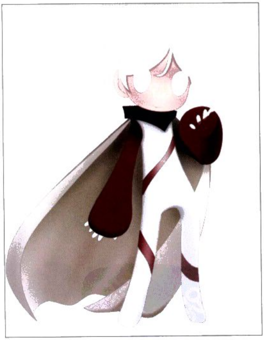


图3-96　对斗篷上色

23　用很大的加深工具对整个斗篷的底部进行加深，使人物整体上更有型，如图3-97所示。

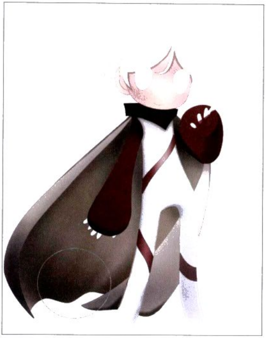


图3-97 加深处理

24 用稍微偏紫色的灰色给头发上色，然后用加深工具塑造整个头发的立体感，如图3-98所示。

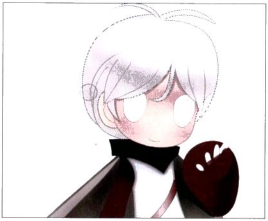


图3-98 对头发上色

25 用套索工具选择一部分头发，如图3-99所示。

图3-99 选择头发

26 用加深工具加深选择的这一部分头发，使头发整体有一点层次感，如图3-100所示。

图3-100 加深头发

27 用画笔统一处理整个头发的暗部，如图3-101所示。

28 进一步加深头发，一方面可以增强立体感，另一方面也可以体现头发的质感，如图3-102所示。

图3-101　统一头发的暗部

图3-102　增强立体感

29 选择**涂抹工具**，这是第一次使用这个工具，如图3-103所示。

图3-103　选择涂抹工具

30 沿着头发的走势涂抹出手指划的效果，如图3-104所示。

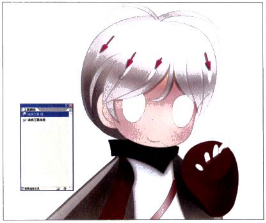


图3-104　涂抹出头发之间的缝隙

31 **模糊工具**可以模糊画面，用法和画笔一样，我们用它将先前画的头发阴影边缘进行模糊，如图3-105所示。

图3-105　选择模糊工具

32 最后画眼睛，我用的是橘红色和黄色，搭配起来的效果就像鸭蛋黄一样，如图3-106所示。

图3-106　画出眼睛

33 如图3-107所示，如此设置减淡工具，你一定知道我们要处理高光部分了。

图3-107　设置减淡工具

34 用减淡工具开始在各个部分添加高光，如图3-108所示。

图3-108　添加高光

35 我们在最后再多学一点技巧，在这之前，先要将画面放大，将角落这些瑕疵修补好，如图3-109所示。

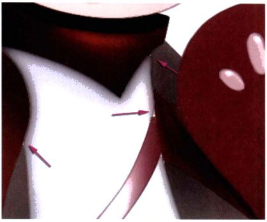


图3-109　处理细节

36 我们学习一下如何给衣服添加花纹，首先打开一张花纹图片（光盘文件\素材），如图3-110所示。

图3-110　打开花纹文件

37 将花纹拖到文件上面，使它正好覆盖一个手臂，如图3-111所示。

38 将花纹图层的属性调整为柔光，然后将填充值降低在50%左右，如图3-112所示。

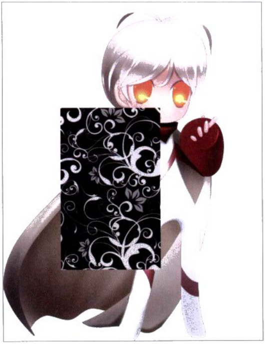


图3-111　将花纹拖到文件上面

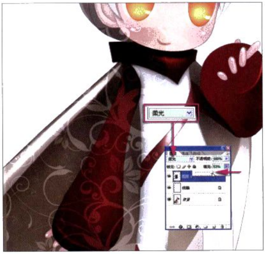


图3-112　设置花纹图层的属性

39 这时候我们看到花纹已经和手臂叠加起来了，现在要将多余的花纹去掉，一点点擦？那太麻烦了，我们到线稿图层选取手臂的区域，如图3-113所示。

图3-113　选取手臂的区域

40 按下键盘上的**快捷键Shift+Ctrl+I**，反选选区，如图3-114所示。

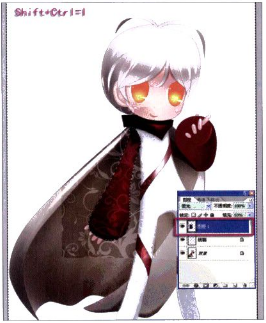


图3-114　反选选区

41 按Delete键就可以将多余的花纹删掉了，按删除键的时候一定要回到花纹的图层进行处理，如图3-115所示。

图3-115 删除多余花纹

42 用减淡工具增强胳膊的立体感，如图3-116所示。

图3-116 减淡处理

完成 好了，瓷娃娃一样的Q版人物画就好了，如图3-117所示，这次的教程我们学到了几个新工具，这些新工具在以后的教程中还会经常用到，读者要多熟悉，多尝试。

图3-117 完成稿

总结……

"学习完本章，恭喜你已经入门了，也就是说以后的学习难度也会加深，不过，无论作品多么复杂和细致，它的过程都是一样的，包括：1.草稿的构图；2.描绘线稿；3.铺上颜色；4.调整敏感度；5.贴图。掌握了这个流程，你就能大胆创新了。"

4
第四章
Q版人物动作篇

4.1 Q版人物动作写生的4种方法

Q版人物和其他漫画人物一样，要想描绘出他们千变万化的动作，将必须掌握各种技巧，合理地分配好各头身比例，这样才能获得我们需要的人物风格。

通过多年对漫画教学的研究，我把练习人物动作的绘制技法归为两大类。

4.1.1 偶人参照

现在市面上有许多医用的偶人模特，关节可以活动，可以自己定义姿势。有了这些玩偶，就可以摆弄出各种造型的模特。

这些玩偶中，最常见的就是下面这种木头人了，如图4-1所示。

图4-1 木头人

我们可以利用木头人摆好的动作来描绘人物。但是，前提是你必须了解人物的身体结构，这样才能根据木头人的单一结构变换出类似真人的身体结构造型，如图4-2所示。

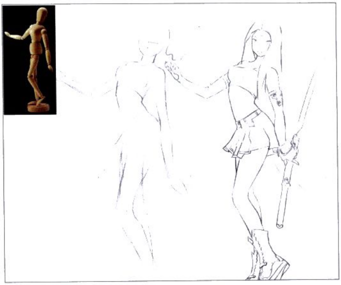


图4-2　参照木头人绘画

如图4-3所示，像这种偶人就做得更逼真和细致了，她把女性身体的特征都表现得很细腻。

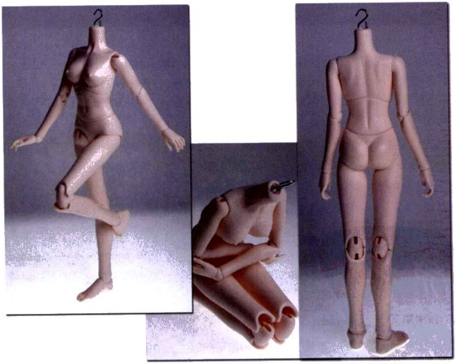


图4-3　偶人

最昂贵的人偶恐怕是Super Dollfie（完美的人类），通常我们叫做SD娃娃，如图4-4所示。

图4-4 SD娃娃

日本VOLKS公司的著名造型师圆句昭浩制作了一只人偶，送给妻子作为生日礼物，被VOLKS的老板看到，激发了一个念头——为某个人制作特别的人偶。1999年2月28日，第一批SD诞生了，那是圆句昭浩创作的被称为四姐妹的Kira、Sara、Megu和Nana。VOLKS公司此前制作《五星物语》G.kit模型，后来转向洋娃娃市场。

SD娃娃无论是造型，还是着装，都是按照卡通漫画中的造型直接转化的，所以，利用这种娃娃作为模特来绘画，几乎就可以直接体会到漫画人物的精髓，是不可多得的极品。

当然，极品的价格也不菲。

4.1.2 速写与涂鸦

对于初学者来说，速写是一项训练造型综合能力的方法。速写的这种综合性，主要受限于速写作画时间的短暂，这种短暂又受限于速写对象的活动，因此绘画者在没有充足的时间进行分析和思考的情况下，必然会以一种**简约**的综合方式来表现。

速写的作用如下。

1. 速写能培养我们敏锐的观察能力，使我们善于捕捉生活中的美好瞬间。

2. 速写能培养我们的绘画概括能力，使我们能在短暂的时间内画出对象的特征。

3. 速写能为创作收集大量素材，好的速写本身就是一幅完美的艺术品。

4. 速写能提高我们对形象的记忆能力和默写能力。

5. 速写能探索和培养具有独特个性的绘画风格。

进入电脑时代，电脑绘画的涂鸦可以结合传统的速写模式，然后利用电脑绘画得天独厚的特点，创造出一种对训练极为有利的科学方式，如图4-5所示。

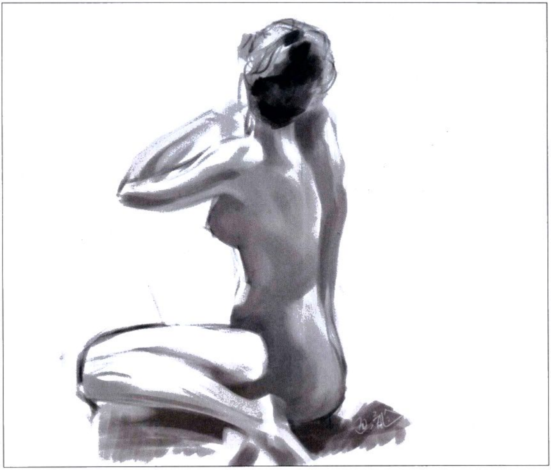


图4-5　电脑人体速写

在电脑绘画的世界里，我们可以直接用大块的面去表现物体的体积和质感，用不同的画笔营造奇妙的纹理变化，从而达到各种训练目的。图4-6和4-7所示分别为对表情的涂鸦和对质感的涂鸦。

图4-8所示为关于光影变化的涂鸦练习。

图4-6 对表情的涂鸦

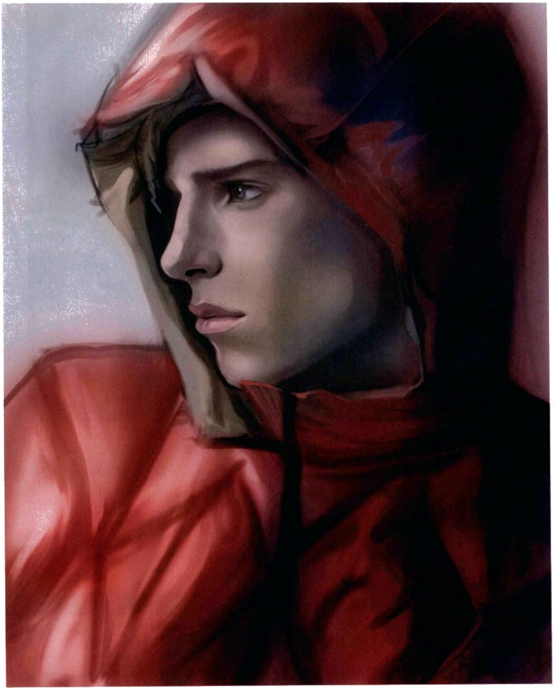


图4-7　对质感的涂鸦练习

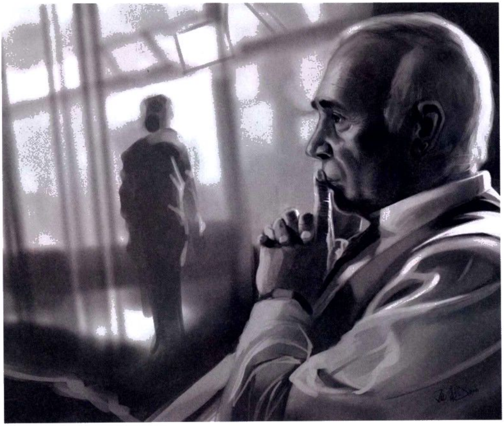


图4-8　对光影变化的涂鸦

问：“突然貌似跑题，这些训练似乎都是写实绘画的练习，还有那些人偶的比例也是死的，怎么看也和Q版人物扯不上啊，我要学的是Q版！”

答：“貌似你说的很对，其实却错了，任何绘画中的变形都离不开基础。简单地说，没有一只原形的兔子，让你画出一个Q版兔，好像根本不可能。即使是大师级的印象派画家毕加索，早年也有着深厚的素描结构功底。当然，对于Q版人物，只要了解简单的关节变化，然后照着木头人摆好的动作都能搞定。但是假如你渴望升级，渴望脱离模式，随心所欲地创作，那么我所说的第二种方法是你提高绘画水平的捷径。”

4.2 两头身Q版人物动作教程

了解了前面所讲的一些学习方法以后，我们来实践一个两头身Q版人物动作的完成过程，同时利用这个过程学习一些新的电脑绘画技法。

4.2.1 两头身Q版人物动作设定

在Q版人物绘画中，两头身Q版人物的身体是最简单的，假如你画好一个头部，下面即使加上一个同等比例的圆球也说得过去。因为这种比例的人物身体太小了，所能表达的东西也实在太少。不过作为教材，我们还是尽量画得完善一些。

01 绘制草稿时要注意人物头部和身体的比例，设定动作为小女孩抱着一个大苹果，如图4-9所示。关于这个人物的手脚都简化到极致。四肢的比例也不用拘泥于现实，怎么可爱怎么来。

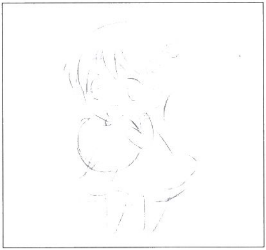


图4-9 身体的比例

02 在描线的时候如果遇到比较复杂的线条，我还是习惯用钢笔工具绘制路径，利用路径的描边完成线条，如图4-10所示。

03 线条全部完成绘制以后，要注意一下这些线条是否协调和有生命力，如图4-11所示。

图4-10 用钢笔工具描绘路径

图4-11 线稿

4.2.2 线条的生命力

漫画的线条几乎就是整个画面的生命，特别是黑白漫画，你注意线条，就能感受到线条的魅力和生命力。

线条的生命力有多种表达方式，如粗细、转折、平滑与抖动的对比，这些规律性的技法在你多次练习后就会逐步的体会到。

在这里，要掌握最基础的线条粗细，也就是主次线的区分。

01 选择**套索工具**，将它的羽化值设定为15px，如图4-12所示。

图4-12 设置套索工具

02 先试验性地选择后一段主线条，也就是整个人物边缘线的一部分，如图4-13所示。这些边缘线因为使用钢笔工具描边，粗细都很一致，所以用我自创的方法来处理它们。

图4-13 选择主线条

03 单击“**滤镜>其他>最小值**”命令，如图4-14所示。

图4-14 选择最小值

04 设置半径值为2像素，如图4-15所示。

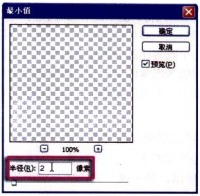


图4-15 设置半径值

05 确定后，我们发现选择区中的线条变粗了，如图4-16所示。于是我们可以用这种方法将所有的边缘线都加粗。这样可以区分人物与背景的关系，使人物轮廓鲜明。

图4-16 线条变粗

06 在锁定线稿图层的透明度以后，我们可以用喷枪画笔给线稿描绘一种基色，这也可以预先定义一下整体上色的色感，如图4-17所示。我这次给人物一种蓝色的基调，为了让人物有鲜明的主次变化，可以让这种蓝色有一种过渡，也就是上面淡一些，下面深一点。

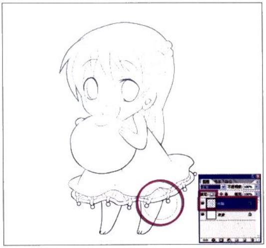


图4-17 线稿的基色

4.2.3 颜色的搭配

关于一幅作品颜色的搭配，是越多越好呢，还是越真实越好？什么是颜色搭配的美感？下面以实例的形式进行讲解。

01 用前面讲过的方法对每一块区域涂上不同的颜色，人物肌肤的颜色为固定的肉色，苹果用了大红色，头发用了浅黄色，如图4-18所示。

图4-18 对区域上色

02 设置**前景色**为淡绿色，**背景色**为深蓝色，如图4-19所示。

图4-19 设置前景色和背景色

03 选择工具箱中的渐变工具，在“文件”菜单下面的渐变工具属性栏中找到第一种样式，如图4-20所示。

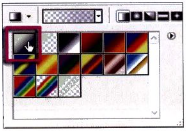


图4-20 选择渐变样式

04 设置渐变工具的模式为“正常”，不透明度为99%，如图4-21所示。

图4-21 渐变工具的模式

05 在背景层上拖出渐变色，这样我们就得到了一个需要的色彩，如图4-22所示。

图4-22　拖出渐变色

06　打开附赠光盘，找到**光盘\素材**中的一张图片。如果没有光盘，也可以打开任意一张花纹图片，如图4-23所示。

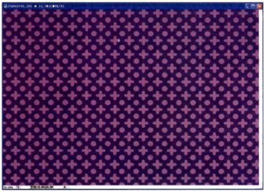


图4-23　打开图片

07　将这张花纹图片拖到作品中色稿图层的下面，如图4-24所示。

08　**按下Ctrl+T键**，可以编辑图片的大小，将图片拖大到与文件尺寸一致，如图4-25所示。

09　将花纹图层的属性设置为**叠加**，如图4-26所示，这样，我们先前设定好的背景渐变色也显现了出来，只是整体的颜色已经被花纹图片改变了。

图4-24　花纹图片的位置

图4-25　编辑图片的大小

如何才能回到我们色彩设置的初衷呢？

10　单击 **“图像>调整>去色”** 命令，如图4-27所示。

11　现在原来图案的颜色没有了，透出了背景色，如图4-28所示。去色这个步骤也可以让你将一张彩色照片变成黑白照片。

图4-26 设置花纹图层的属性

图4-27 选择去色命令

图4-28 背景色

⑫ **按下Ctrl键**，依次选择花纹和背景层，然后**按下Ctrl+E键**，完成这两个图层的合并，如图4-29所示。

图4-29 合并图层

多年以前我看到一幅CG作品，当时一个从未合作过的出版社对这幅作品不满意，于是想请我修改一下。

当时我打开文件一看，吓了一跳，一幅看似简单的作品竟然有上百个图层，我当即婉转地对出版社说："因为风格不同，我实在难以下笔。"

其实从分层就能看出，原作者为了便于修改，每一个细节都做了不同的分层，也就是说，这张图每个细节都可能已经修改过了，因此可见这个出版社对于一幅作品的改动次数是多么惊人，要求严格固然是应该的，要知道这对于一个画手是多么痛苦。另外，分层过多，也会影响电脑运算，降低绘画速度，也容易出错和导致文件庞大，所以对于可以合并的图层，应尽量合并。

⑬ 我们来学习一下**色彩平衡**这个命令。单击**"图像>调整>色彩平衡"**命令，如图4-30所示。

图4-30 选择“色彩平衡”命令

14 打开“色彩平衡”面板，会看到有3个可以调节的游标，分别对应6种色调，如图4-31所示。

图4-31 “色彩平衡”面板

15 将第一个游标拖动到青色的位置，那么整个背景色就偏向青色调，如图4-32所示。

图4-32 偏向青色调

16 将第二个游标拖动到洋红的位置，那么整个背景色就偏向洋红色，如图4-33所示。

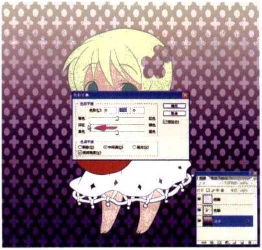


图4-33 偏向洋红色

17 我们需要一个上绿下蓝的背景图案，所以微调了一下青色和蓝色，如图4-34所示。

图4-34 微调色调

18 对于任何一幅作品的颜色，我们都要从整体上把握，使各部分的颜色相协调。现在背景的颜色过深，也过于突出，容易将前面的人物弱化了。于是我们单击**“图像>调整>色阶”**命令，如图4-35所示。

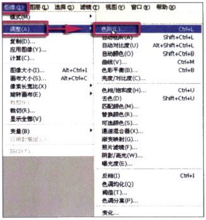


图4-35 选择色阶命令

19 调整色阶也是我们经常进行的操作，我们看色阶的调整项有很多，如图4-36所示。

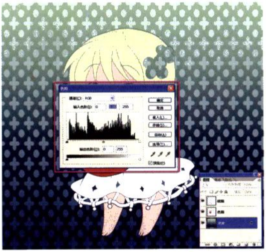


图4-36 调整色阶

20 将输出色阶3个游码的中间那个游码向左移动，观察整个画面的颜色明显变淡了，这就达到了目的，如图4-37所示。

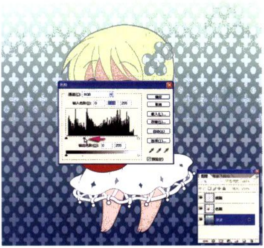


图4-37 调整输出色阶

21 这个时候，我们会发现红色的苹果和整个画面的色彩有明显的冲突。过于鲜明的颜色会让个体脱离整体，所以我毫不犹豫地更换了颜色，如图4-38所示。

图4-38 更换颜色

个体脱离整体在绘画中叫做喧宾夺主，我印象较深的一个故事是这么说的：一个雕塑大师完成了一个圣母在深思的作品，明显主题是沉思，然而参观的人们都对这个雕塑的那双手感到惊叹。

“多么完美的一双手啊！这简直是上帝的杰作。”

雕塑大师听完这些评价后，拿起斧子砍断了这双手臂。

所有人都惊呆了（少年的我读到这里也觉得奇怪）。

大师说：“一个作品应该给人一种整体的观感，它体现的是作者的整体设计。显然，我这个作品失败了，那是因为我沉迷于细节中。”

22 除了前面讲到的主次关系以外，影响一幅绘画作品美感的还有构图。松散的构图会让读者的眼光也松散，不知道你要表达什么。我用**裁剪工具**将整幅作品调整为长方形，使人物的两侧看上去更为紧凑，如图4-39所示。

图4-39 选择裁剪工具

23 用**裁剪工具**选好合适的区域以后，双击鼠标即可将多余的部分裁剪掉，如图4-40所示。

图4-40 裁剪后的效果

24 用深一点的肤色画出头发在额头上的阴影，增强头发的立体感，如图4-41所示。

图4-41 头发的立体感

25 在上色的时候，为了方便，依然可以用魔棒工具选择整个脸部，如图4-42所示，然后大面积地上色，这样，颜色就不会涂到其他地方。

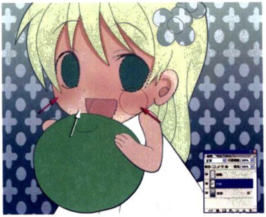


图4-42 画脸蛋

26 眼睛的上部可以用画笔画上深绿色，也可以用加深工具加深成深绿色，如图4-43所示，方法很多，就看你自己的习惯。

图4-43 加深处理

27 为了让整体的线条和人物颜色一致，我们回到线稿图层上，在锁定线稿的情况下，选用画笔，按住**Alt键**，此时画笔变成**吸管工具**，吸取画面上的颜色来涂抹线稿，如图4-44所示。

28 同样，选好头发的区域，加深头发下半段的颜色，如图4-45所示。

图4-44 吸取颜色

图4-45 加深头发

29 用**涂抹工具**涂抹出头发的走势，如图4-46所示。

图4-46 涂抹颜色

30 用加深工具将线稿四周的边缘线加深，凸显人物的轮廓，如图4-47所示。

图4-47 加深四周的边缘线

31 画出苹果的立体感，如图4-48所示。

图4-48 苹果的立体感

32 画出手臂投影到苹果上的阴影，如图4-49所示。

33 用减淡工具将苹果的凸面表现出来，如图4-50所示。

图4-49 画出投影

图4-50 减淡处理

34 最后画出苹果的高光，如图4-51所示。

图4-51 画出高光

35 脑袋后面的头发可以加一点变化，于是我画出了头发的走势，如图4-52所示。

图4-52 头发走势

至此，关于颜色的搭配就介绍完成了。我们都想把颜色搭配得很美，但是实施中你会发现，很美的颜色搭配在一起就不那么美了。
这就是颜色的搭配问题，一幅作品的颜色要先设定一个主要的色彩范围，然后在这个氛围中选择近似颜色进行搭配。想要一幅作品颜色的鲜艳亮丽，如果都用鲜艳的颜色，那么整幅作品不但不鲜艳，反而很刺眼。
有时候颜色的搭配也是看个人的喜好和对色彩的感觉。

4.2.4 人物服装简易绘画技法

这一节，我们学习最简单的服装绘画技巧，这种技巧很适合绘制二头身的人物身体，简洁，给人一种清爽的感觉。

01 选择白色的裙子范围，然后沿着边缘和裙子的皱褶，填充一些蓝色作为阴影，如图4-53所示。

02 单击 **“滤镜>模糊>高斯模糊”** 命令，如图4-54所示。

图4-53 填充一些蓝色

图4-54 选择高斯模糊

03 在“高斯模糊”对话框中设置半径为50像素，观察一下裙子颜色的变化，如图4-55所示。

图4-55 设置半径

04 给人物身体添加一些颜色变化，画出裙子的阴影，如图4-56所示。

图4-56 裙子的阴影

05 画出裙摆上面的小珠子，珠子的颜色是在苹果上直接用吸管工具吸取的，如图4-57所示。

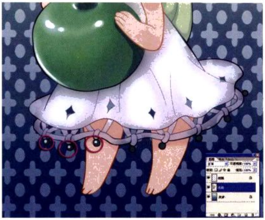


图4-57 裙摆上面的小珠子

06 全部完成以后，我们要对整个人物添加高光，而这些高光应该在线稿上面，所以新建一个高光图层，如图4-58所示。

图4-58 新建高光图层

07 在人物各处你认为能体现可爱的地方点出高光，使整个人物晶莹透亮，如图4-59所示。

图4-59 点出高光

完成后的效果如图4-60所示。

图4-60 完成效果

4.3 华丽的五头身萌少女

通过前面的学习，相信读者对软件的熟悉程度已经有所提高，这时候就会想挑战一些更复杂的绘画题材。那么，在本节，我们开始学习五头身的Q版人物，人物有点华丽，有点“萌”。

01 开始的时候同样先绘制草稿，要注意身体的比例，如图4-61所示。

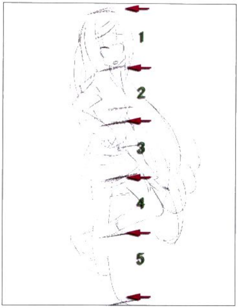


图4-61　草稿

02 描绘好线稿后，新建一个色稿图层准备上色，如图4-62所示。看似简单的5个字（描绘好线稿）其实用了好几个小时呢。

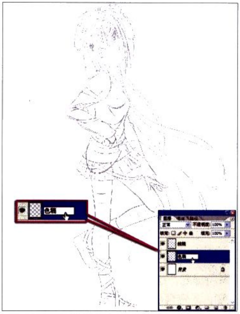


图4-62　新建色稿图层

03 当我们的选择区域过于复杂，想要选到合适的区域时，就可以在蒙版模式中微调，如图4-63所示，那些漏选的区域可以用橡皮擦工具擦拭出来。

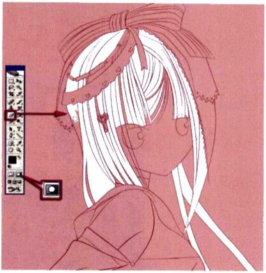


图4-63　进入蒙版模式

04 上色的时候难免会有遗漏的地方，可用画笔将它们完善，如图4-64所示。

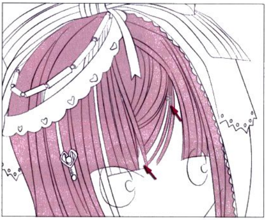


图4-64　完善细节

05 将整个头发的颜色都平涂，如图4-65所示。

图4-65 平涂头发

06 将其他部位的颜色也都先平涂上，这一步依然花费了很多时间。此时，我觉得头发的颜色太浅了，于是用油漆桶工具单击头发的区域，完成染发，如图4-66所示。

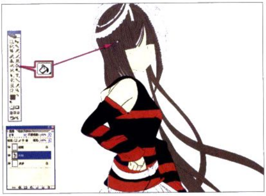


图4-66 更换颜色

07 整个人物颜色都平涂以后的效果，如图4-67所示。

08 用喷枪画笔开始描绘人物脸部的色彩，因为没有选择区域，所有有些颜色会染到头发上，如图4-68所示。

图4-67 平涂以后的效果

图4-68 用喷枪描绘人物脸部

09 用圆头画笔为人物画上眼睛和瞳孔，如图4-69所示。

图4-69　描绘眼睛和瞳孔

10 用整体头发画笔画出眼眶和睫毛，如图4-70所示。这个画笔本来是我为了画一束束头发创建的画笔，后来发现在其他地方也很好用。

图4-70　画出眼眶和睫毛

11 用减淡工具将头发凸显表现出来，如图4-71所示。

12 将那些头饰投影在头发上的阴影都一一描绘出来，如图4-72所示。

13 用整体头发画笔加深头发的走势，如图4-73所示。

图4-71　减淡处理

图4-72　描绘阴影

图4-73　头发的走势

⑭ 对于飘动的长发，我们可以用大喷画笔画出它们的颜色变化，例如，在中间涂上较浅的颜色，发梢加一点紫色，如图4-74所示。

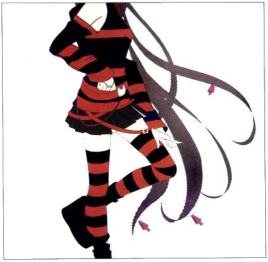


图4-74 长发颜色的变化

⑮ 要画出头发的层次，我有一个小窍门，就是用套索工具选择一个区域，如图4-75所示。

图4-75 选择区域

⑯ 用加深工具加深选择的区域，如图4-76所示。

图4-76 加深处理

⑰ 再选择一个区域，然后在外侧减淡，如图4-77所示。这样，一个加深，另一个减淡，就可以将头发的层次表现出来了。

图4-77 将外侧减淡

⑱ 在头发与头发交接的地方，用阴影将它们前后的关系表现出来，如图4-78所示。

图4-78 头发与头发之间的阴影

19 如果你更习惯用画笔来画，那么头发的这种层次感一样能用笔触表现出来，如图4-79所示。

图4-79 画出层次

20 开始画肩膀的立体感，对于肩膀，我们用浅黄色来做柔和的过度，衣服露出的肌肤用红一点的颜色，如图4-80所示。

图4-80 画出肩膀的立体感

21 画手的时候也是一样，运用了两种不同温差的颜色来进行处理，如图4-81所示。

图4-81 手的刻画1

问："色彩的温差？颜色还分冷的和热的吗？"

答："正确的说法应该是色彩的冷暖，当我们观察物象的色彩时，通常把某些颜色称为冷色，某些颜色称为暖色，这是基于物理、生理、心理，以及色彩自身的面貌来划分的。这些综合因素，依赖于人和社会生活经验与联想而产生的感受，因此色彩的冷暖定位是一个假定性的概念。只有通过对比才能确定其色性，如我们看到青、绿、蓝这一类色彩时常想到冰、雪、海洋、蓝天，产生寒冷的心理感受，通常就把这类颜色界定为冷色，而看到橙、红、暖黄这一类色彩时，就会想到温暖的阳光、火、夏天，而产生温热的心理感受，故将这一类颜色称为暖色。冷暖本来是人的机体对外界温度高低的感受，但由于人对自然界客观事物的长期接触和生活经验的积累，使我们在看到某些色彩时，就会在视觉与心理上产生一种常常是下意识的联想、产生冷或暖的条件反射。这样，绘画色彩学中便引申出"色彩的冷暖"。应用到实际视觉画面上之后，也就构成了可感知的色彩的"冷暖调"。

22 让我们用刚刚学习的冷暖色调理论来完成另一只手的上色过程，如图4-82所示，并对比观察和体会。目前我们学习的色彩构成中的颜色冷暖只是一个序幕，在以后的教程中，会深入了解色彩对比的魅力。

图4-82　手的刻画2

23 画出裙子在腿上的阴影部分，如图4-83所示。

图4-83　裙子的阴影

24 在我们要用魔棒工具选择颜色一致的物体时（画面上的红色部分），可以先选择一块区域，如我们现在选的红色区域，如图4-84所示。

图4-84　选择区域

25 在命令菜单中单击**“选择>选取相似”**命令，如图4-85所示。

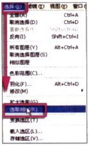


图4-85　选择选取相似命令

26 这样画面上所有红色的区域都被选上了，如图4-86所示。

图4-86　所有红色的选区

27 看一下整体效果，觉得这种红色过于鲜艳，使整个画面显得刺眼，于是我们又打开"色阶"面板，将颜色处理得暗淡一些，如图4-87所示。

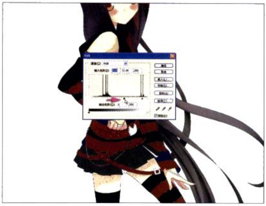


图4-87 调整色阶

28 下面来塑造腿部膝盖的体积，首先选择减淡工具，如图4-88所示。

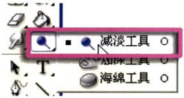


图4-88 选择减淡工具

29 打开画笔库（减淡工具可以使用画笔库中的画笔），找到圆头画笔，如图4-89所示。

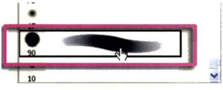


图4-89 画笔库

30 用圆头画笔的减淡工具在膝盖的位置向上画出一个面，这样膝盖的感觉就出来了，如图4-90所示，但是膝盖以上的转折过于生硬，还要进一步处理。

图4-90 处理膝盖的结构

31 用套索工具将生硬的转折区域选上，准备处理，如图4-91所示。

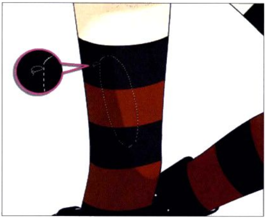


图4-91 选择区域

32 这次就不能用高斯模糊了，那样会将红黑丝袜的边界也模糊，我们用动感模糊。单击**"滤镜>模糊>动感模糊"**命令，如图4-92所示。

33 将动感模糊的角度调整得和丝袜红黑分界线走向一致，然后设定距离为25像素，如图4-93所示。

34 这样膝盖到大腿的过渡就完全呈现了，我们用减淡工具的柔角来将小腿的圆柱形体积呈现出来，如图4-94所示。

图4-92　选择动感模糊

图4-93　调整角度

图4-94　小腿体积的呈现

35 我们为人物的衣服画出两个层面来表现身体的体积。大面积地用画笔涂上深灰色来制作衣服的亮面，如图4-95所示。

36 用相对柔和的皮肤画笔为深红色的衣服也画上亮面，画的时候注意与黑的衣服保持一致性，如图4-96所示。

图4-95　衣服的亮面

图4-96　深红色衣服的亮面

37 处理裙子的时候，要将它理解成整体的圆柱体，就像例图呈现的那样，所以我们用加深工具将裙子两边的颜色加深，体现裙子立体感，如图4-97所示。

图4-97　裙子的立体感

38 同样也用画笔沿着裙子的皱褶画出裙子的亮面，如图4-98所示。

图4-98 裙子皱褶的亮面

39 人物整体的效果，如图4-99所示。

图4-99 整体的效果

40 像以往那样处理线稿，使线稿的颜色和色稿统一，如图4-100所示。

41 给线稿上色的时候尽量选用与色稿一样的颜色，达到让线稿消失的效果，如图4-101所示。

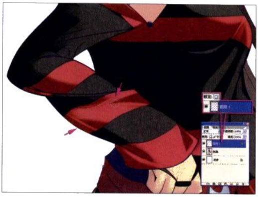


图4-100 给线稿上色

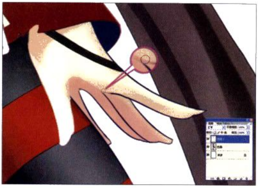


图4-101 让线稿消失

42 全部处理完以后，仔细观察有没有不协调的地方，如图4-102所示，因为我们马上要将线稿和色稿合并。

图4-102 仔细观察

43 合并线稿和色稿，如图4-103所示。

图4-103 合并线稿和色稿

44 下面要全面深入刻画细节。首先，从头发开始，我们先用少量的亮色来将头发的亮面再归纳一下，如图4-104所示。

图4-104 归纳头发的亮面

45 逐步覆盖头饰的线稿，完善头饰的立体感，如图4-105所示。

图4-105 头饰的立体感

46 继续处理这些头饰，描绘出镂空的部分，画出金属的质感，如图4-106所示。

图4-106 头饰的刻画

47 描绘蝴蝶结的质感用的依然是加深工具，只要把握好转折的位置，就能很好地体现丝绸的质感，如图4-107所示。

图4-107 丝绸的质感

48 用减淡工具将眼睛处理得再透明一些，有种楚楚动人的感觉，如图4-108所示。

49 用涂抹工具完成衣服的过渡，如图4-109所示。

50 图4-110所示的圆形过渡是怎么处理出来的？其实还是涂抹工具，是将工具放大以后，涂抹出来的效果。

图4-108　眼睛的处理

图4-109　涂抹处理

图4-110　处理过渡

51 有时立体感的体现是很简单的，如这些皮带，只要将它们的横截面画出来就能达到效果，如图4-111所示。

图4-111　皮带的横截面

52 另一种增加物体立体感的方法就是画出投影，以这只手为例，它在腿上有投影，衣袖在手上也有投影，相互都关联着，如图4-112所示。

图4-112　画出投影

53 有些读者经常抱怨不知道怎么深入，总觉得画得已经很细致了，但是别人还是挑出毛病，其实就是少了一些细节，多注意这些细节，就能完善了。现在我给人物的手画上红指甲，这就是细节之一，如图4-113所示。

54 处理皮鞋整体立体感的步骤和腿部是一样的，也是先处理整体的立体感，用的是减淡工具，如图4-114所示。

图4-113　处理细节

图4-114　整体的立体感

55 画出皮鞋上面皮带的投影和横截面，如图4-115所示。

图4-115　投影和横截面

56 这时候人物整体算是完成了，不过不着急，我们给她添加一点小细节，使她看上去更可爱，如图4-116所示。

图4-116　整体效果

57 打开附赠光盘中的图片（素材\蕾丝花边），如图4-117所示。这些图片我保留了很多年，是十几年前用铅笔和蘸水笔画的，后来进入电脑绘画时代，就干脆扫描到电脑中，作为花纹的素材。

图4-117　打开蕾丝花边图片

58 选择一块大小合适的花纹，拖到裙子的位置放好，如图4-118所示。

图4-118 摆放好图案

59 擦除多余的部分，只留下裙摆，并且将这个图层的填充值减低到40%，如图4-119所示。

图4-119 做成蕾丝花边

60 用加深工具处理一下蕾丝花边，将腿部以上的颜色都加深一点，如图4-120所示。

图4-120 对蕾丝花边的处理

61 给肩膀和手部都加上一点蕾丝的装饰，让人物多一点性感，如图4-121所示。

图4-121 蕾丝的装饰

现在我们学习一下如何给背景制作填充图案，学会了这一招，你就可以把任何你喜欢的图案做成整块的背景。

62 我们在**工具箱**中选择**自定形状工具**，如图4-122所示。

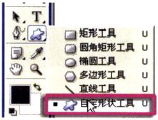


图4-122 选择自定形状工具

63 在**自定形状工具**属性栏中打开**形状**下拉列表框，然后选择心形的图案，如图4-123所示。

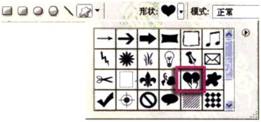


图4-123 选择心形的图案

64 用鼠标在空白处拉出一个心形的图案，如图4-124所示。

图4-124　拉出心形的图案

65 用矩形选框工具选取这个图案，并将这个图案放在中心的位置，如图4-125所示。

66 在命令菜单中单击**“编辑>定义图案”**命令，如图4-126所示。

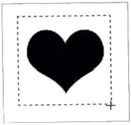


图4-125　选取这个图案

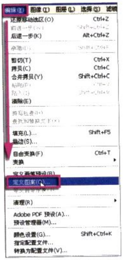


图4-126　选择定义图案命令

67 这时候会弹出一个图案名称面板，此时可以键入名称，也可以选择默认名称，如图4-127所示。

图4-127　键入名称

68 在工具箱上选择油漆桶工具，在油漆桶工具的属性栏中（命令菜单下方）选择图案，如图4-128所示。

图4-128　油漆桶工具的属性栏设置

69 打开油漆桶的模式，我们能看到刚才制作的那个黑心图案，选择该图案，如图4-129所示。

图4-129　选择心形图案

70 在背景图层上使用油漆桶工具填充图案，这样就很轻松地填充了黑心的背景，如图4-130所示。呵呵，是不是太暗黑了？没关系，我们来改变它的颜色。怎么做？以前用过两种方法，现在我们用第3种。

图4-130 填充图案

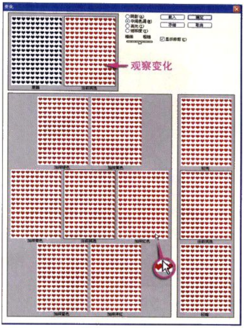


图4-132 选择加深红色

71 在命令菜单中单击 **"图像>调整>变化"** 命令，如图4-131所示。

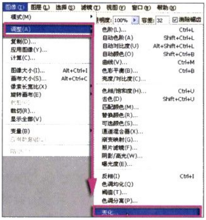


图4-131 选择变化命令

72 在弹出的变化面板中选择**加深红色**，每单击一次，就会有一些变化，如图4-132所示，我没有计算单击了多少次，只是观察当前挑选的画面，直到颜色满意为止。

73 此时的效果如图4-133所示，是不是有点太红了？已经喧宾夺主了？

图4-133 红心背景

74 用色阶调整一下，我们这次用最下面那个调节游码，将最左边的游码拖到右侧，这样，红心颜色就淡下来了，如图4-134所示。

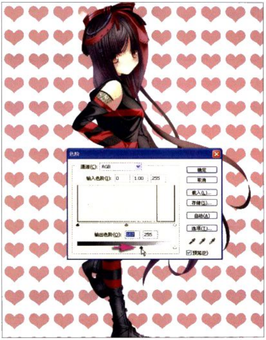


图4-134 调整色阶

75 我们学习一下如何给作品配上文字，首先选择工具箱中的**横排文字**工具。

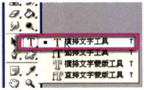


图4-135 选择横排文字工具

76 选好文字的颜色，如图4-136所示。

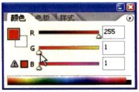


图4-136 设置文字的颜色

77 单击画面，就会出现一个闪动的光标，这个光标的高度，就是你要键入文字的高度，如图4-137所示。

图4-137 闪动的光标

78 文字的属性栏中有关于字体和文字大小的选项，我们设置文字的尺寸为36点，如图4-138所示。

图4-138 文字的属性

79 键入一行文字，这行文字会直接进入一个新的图层，这个图层比较特别，它只能编辑文字，不能在上面作画，如图4-139所示。

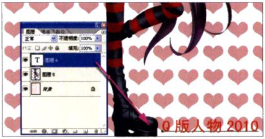


图4-139 键入文字

80 双击这个文字图层，如图4-140所示。

图4-140 双击文字图层

81 这时候就会弹出图层样式面板，在这个面板中有很多有趣的设定效果，可以对你选用的图层进行加工。我们以投影为例，看看会有什么样的效果，如图4-141所示。

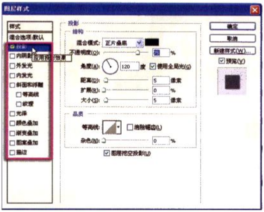


图4-141　图层样式面板

82 进入投影的面板，增加投影的距离、扩展和大小值，我们看到文字有了投影，如图4-142所示。

图4-142　投影的面板

83 如果双击的是文字图层中的T标志，那么就可以全选文字，如图4-143所示。

图4-143　全选文字

84 图4-144所示为文字属性栏，如果我们要给文字换一种颜色，你知道单击哪里吗？

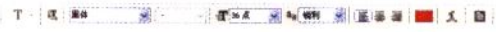


图4-144　文字属性栏

85 没错，就是红色的小方块，单击它以后会弹出拾色器，如图4-145所示，这与我们单击前景色标志的效果是一样的，只是在这里选的颜色只针对文字。

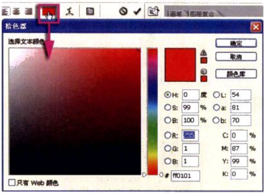


图4-145　弹出拾色器

86 选择一种颜色，就能在视图上看到文字颜色的变化，这样就能轻而易举地更换颜色来和整个画面比较，如图4-146所示。

87 文字可以添加一个投影，那么人物可不可以也制作一个投影呢？当然可以，首先我们拖动人物的图层到新建的标志上，如图4-147所示。

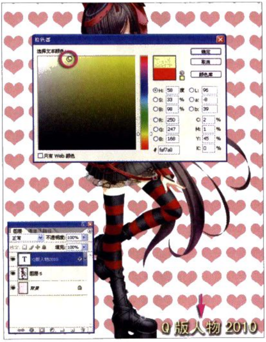


图4-146　选择一种颜色

图4-149　调整色阶

88 这样就复制了一个新的人物图层，如图4-148所示。

图4-147　复制图层1

图4-148　复制图层2

89 利用色阶将这个人物制作成剪影的效果，如图4-149所示。

90 剪影的效果如图4-150所示，怎么影子挡住了人？

91 将两个图层的位置对调就可以了，如图4-151所示，很简单吧。

图4-150　剪影的效果

图4-151　对调图层的位置

92 我们将影子的填充值降到40%，如图4-152所示，别让影子抢了人物的风头。

图4-152　降低填充值

图4-153

总结……

“本章第2个教程看起来有点复杂，但是等你做完后也许就不这么认为了。我的体会，复杂就复杂在线稿的绘制，只要有了线稿，后面的工作只是需要耐心就行了。好了，下一章又要升级了，准备好了吗？”

第五章 5 Q版人物设定实践篇

5.1 精灵公主的早晨

如果前面每一章读者都认真看了一遍，且用电脑一一实践过，那么我相信你一定可以完成一幅精美的作品了。在本章，我们综合以前学习的内容，进行一次完整的实践。

通常我接到类似稿件订单，都会有详细的人物设置，当我们了解这些人物设置后，就可以根据客户的要求完成作品。

人物名称：燕舞。

性别：女。

种族：小精灵，有蜻蜓一样的翼。

身高：20厘米。

头发、皮肤和眼睛的颜色：粉嫩的肌肤、金色的秀发、淡蓝色的眼睛。

动作：清晨起来，燕舞用手指梳理着头发，准备把头发扎起来。

背景：树林间，绿色的树叶，红色的樱桃，晨光朦胧。

作品尺寸&用途：宽30厘米、高20厘米；用于网页宣传，作品加一个黑色边框（边框尺寸根据作品尺寸定）。

5.1.1 梦幻背景的绘制技巧

01 既然有了尺寸要求，那么就要严格按照尺寸设置，注意分辨率的大小，如图5-1所示。值得说明的是，如果这是出版社的订单，用于图书的插图，那么一般我们会把尺寸设置得比要求尺寸大一点，宽和高都多出一两个厘米单位，这样给图书裁剪预留出一定的空间。

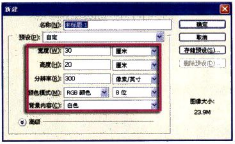


图5-1 设置尺寸

02 根据设定，我们先在脑海中走一遍，然后可以在画纸上绘制几个不同构图的草稿看一看，如图5-2所示。例如这个设定，如果人物背后的空间不够，翅膀的位置就过小，整个构图就都显得不完整了。

图5-2 草稿

03 根据草稿的线路，认真描出线稿，如图

5-3所示。

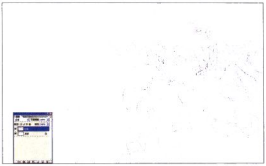


图5-3 线稿

04 按照要求，我们为画面建立一个新图层，然后填充一个黑色的边框，有了这个边框，整个作品就像有了一个镜框一样，有装裱的效果，如图5-4所示。

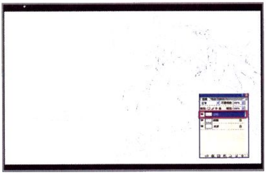


图5-4 边框

05 因为背景设定在树林间，于是我将整个画面的主题颜色设定为绿，因此，我们先用墨绿色将背景填满，如图5-5所示。

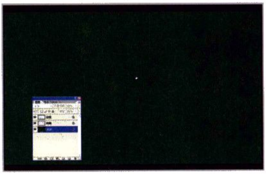


图5-5 背景颜色

06 新建一个人物上色的图层，然后用前面介绍过的方法给肌肤上色，如图5-6所示。

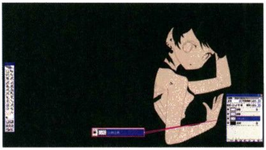


图5-6 人物上色图层

07 对于比较复杂的头发，可以进入蒙版模式看清楚哪些没选上，如图5-7所示。

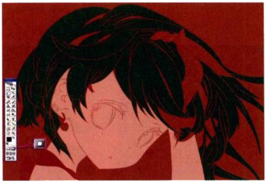


图5-7 蒙版模式

08 我前面说过，在蒙版模式中用橡皮擦工具可以把没有选上的地方擦除。这次，我们用套索工具删除没选上的部分，如图5-8所示。

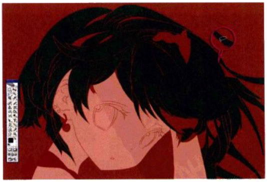


图5-8 蒙版模式中套索工具的应用

09 用同样的方法将头发和裙子都涂上颜色，如图5-9所示。

图5-9 对头发和裙子上色

10 选取线稿上的树叶，用嫩绿色在叶子顶部涂上颜色，叶子后面不上色，保持透明，让它透出背景上边的颜色，如图5-10所示。

图5-10 对叶子上色

11 用皮肤画笔将树叶的形状稍微塑造一下，如图5-11所示。

图5-11 塑造树叶的形状

12 用较大的喷枪加深人物身后的颜色，让画面有一定的空间感，如图5-12所示，这个操作要在背景层上面进行。

图5-12 加深颜色

13 用套索工具选取一个像叶子一样的形状，然后用画笔塑造树叶，如图5-13所示。

图5-13 塑造树叶

14 继续塑造更多的树叶，如图5-14所示。

图5-14 塑造更多的树叶

15 有些树叶的颜色可以加深一点，体现出

层次感，如图5-15所示。

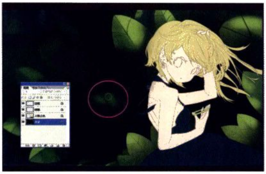


图5-15 分出层次

16 利用选择区域将这几片树叶之间的阴影关系表达出来，如图5-16所示。

图5-16 阴影关系

17 给水果涂上颜色，注意在哪个图层实施，如图5-17所示。

图5-17 对水果上色

18 将水果的立体感刻画出来，如图5-18所示。

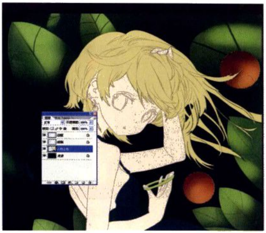


图5-18 立体感的刻画

19 将套索工具的羽化值设置为2px，如图5-19所示。

图5-19 羽化值

20 继续利用套索工具添加背景深处的树叶，因为前面设置了羽化值，所以此时添加的树叶边缘就比较朦胧，更加深了树叶的层次，如图5-20所示。

图5-20 添加背景深处的树叶

21 给添加的树叶画出转折，也就是将树叶中间的结构表现出来，使树叶看上去更真实，如图5-21所示。

图5-21 对树叶画出转折

22 用减淡工具将叶子的亮面增亮，增亮时不用太死板，范围超出叶面也无妨，反而有一种朦胧的美感，如图5-22所示。

图5-22 加亮亮面

23 给肌肤画上一层朦朦胧胧的阴影，如图5-23所示。

图5-23 肌肤的阴影

24 用更深的颜色画出各个物体准确的投影，如图5-24所示。

图5-24 投影

25 用画笔将胳膊的边缘涂上亮色，体现胳膊的体积感，如图5-25所示。

图5-25 胳膊的体积

26 开始画眼睛，如图5-26所示。

图5-26 画眼睛

27 头发的边缘，我们用主色调墨绿来处理，使头发的立体感呈现出来，如图5-27所示。

图5-27 头发的立体感

28 细致地刻画出一两组头发的阴影，如图5-28所示。

图5-28 头发的阴影

29 使用亮一点的颜色将暗部的一些头发加亮，刻画头发的层次，如图5-29所示。

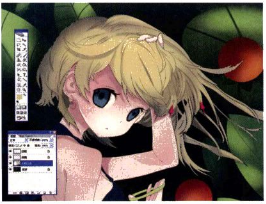


图5-29 刻画头发的层次

30 用大尺寸的减淡工具将裙子的体积表现出来，如图5-30所示。

图5-30 裙子的体积

31 用画笔进一步塑造裙子，如图5-31所示。

图5-31 塑造裙子

32 直接将皮肤的整体感觉画出来，完成诸多细节以后，人物和背景的梦幻组合就暂时结束了，如图5-32所示。

图5-32 完成诸多细节

5.1.2 精灵翅膀的画法

01 新建一个图层，命名为翅膀，注意这个图层所在的位置，如图5-33所示。

图5-33 翅膀图层

02 在线稿图层中选择翅膀，然后回到翅膀图层，为整个翅膀图形填充颜色后，再画出明暗关系，如图5-34所示。

图5-34 填充颜色

03 利用选区画出翅膀之间的层次，如图5-35所示。

图5-35 翅膀之间的层次

04 利用选区画出中间那对翅膀的边缘，如图5-36所示。

图5-36 画出翅膀的边缘

05 单选一只翅膀，进入线稿图层，选择这只翅膀，但是不好选择，中间有线条隔断了一部分，如图5-37所示。

图5-37 单选一只翅膀

06 我们用扩展选区的方法来处理这个问题，如图5-38所示。

图5-38 扩展选区

07 扩展后，整个选区就完全选取了，如图5-39所示。

图5-39 完全选取选区

08 在命令菜单中单击**“滤镜>纹理>染色玻璃”**命令，如图5-40所示。

图5-40 选择染色玻璃滤镜

09 在弹出的染色玻璃面板中调节单元格大小、边框粗细和光照强度3个选项，观察变化，直到画面上格子的样式接近我们要求的模式，如图5-41所示。

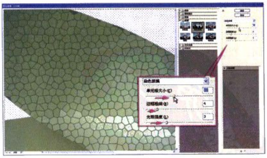


图5-41 调节染色玻璃的参数

10 这样，一只翅膀就完成了，如图5-42所示，接下来由读者自己继续完成其他翅膀的制作。

图5-42　完成翅膀

11 对3只翅膀都添加了格子纹理以后，我们复制出一个翅膀的图层，如图5-43所示。

图5-43　复制图层

12 关闭翅膀副本图层，将翅膀图层的填充值降低到可以清楚地看到背景上的树叶即可，如图5-44所示。

图5-44　降低填充值

13 打开翅膀副本图层，用橡皮擦工具柔和地擦除翅膀中间的部分，使翅膀中间的画面变得若隐若现。翅膀的边缘（绿色箭头所指）部分尽量保留，如图5-45所示。

图5-45　处理翅膀的透明度

14 按照步骤十三的操作方法，继续对其他翅膀进行处理，如图5-46所示。

图5-46　处理翅膀的透明度2

15 翅膀完成了，它是由两个图层完成的，所以可以将这两个图层合并起来，节约资源，如图5-47所示。

图5-47 合并图层

16 图5-48所示的细节要注意，由于翅膀是透明的，因此应该透出皮肤的颜色。

图5-48 细节的处理

17 描绘出翅膀在肌肤上的投影，别小看这些细节，如图5-49所示，一幅作品出彩的往往就是细节，如图5-49所示。

18 将黑色的线稿处理一下，不让它过于生硬，如图5-50所示。

图5-49 翅膀在肌肤上的投影

图5-50 处理线稿

19 检查画面，看看有什么遗漏的地方，如图5-51所示。

图5-51 检查画面

20 将人物上色、翅膀和翅膀副本图层合并起来，如图5-52所示。

图5-52 合并图层

21 我们要调整整个画面，使这幅作品更完美，于是，我说：“要有光！”。建立一个新的图层，命名为“光”，然后选取各处亮的地方，在不同的地方添加不同的泛光，如图5-53所示。

图5-53 添加泛光

22 继续刻画眼睛，如图5-54所示，有些细节就反复说明了，可以参考前面的内容。

图5-54 刻画眼睛

23 在各处点出高光，如图5-55所示。

图5-55 点出高光

24 水果上的高光也要表现出来，我用的是减淡工具，如图5-56所示。

25 来点特别的吧，我们给画面加上一些梦幻的光点，这种效果在玄幻题材的作品中出镜率最高。我在**工具预设**中选择**撒点**画笔，然后新建一个撒点图层，如图5-57所示。

用撒点画笔在画面上描绘出一些淡绿色的小点点。

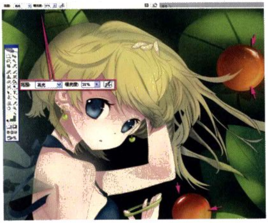


图5-56　水果上的高光

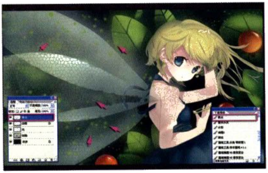


图5-57　梦幻的光点

26　复制撒点图层，如图5-58所示。

图5-58　复制撒点图层

27　单击命令菜单中的“**滤镜>其他>最大值**”命令，如图5-59所示。

28　在最大值面板中设置半径为6像素。这一系列的步骤可以将复制出的撒点图层上的那些点点**变小**，如图5-60所示。

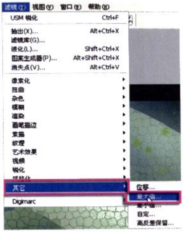


图5-59　选择最大值滤镜

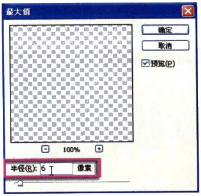


图5-60　设置最大值

29　打开色阶面板，调整最下面的游码，使画面上的点点都**变成白色**，如图5-61所示。

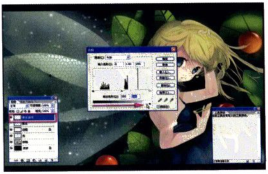


图5-61　色阶面板

30 返回到撒点图层，为上面的点点添加高斯模糊，来衬托上面的白色点点，如图5-62所示。

图5-62 添加高斯模糊

好了，一张梦幻的宣传海报就完成了，如图5-63所示。

图5-63 完成稿

5.2 画笔的秘密

很多初学者认为不同的画笔在绘画中起着关键的作用，他们甚至认为，很多效果是靠优秀的画笔完成的，于是，想方设法在网上下载有各式各样的画笔，如画头发的画笔、画墨迹的画笔等。

其实画笔在绘画中最大的作用是方便，能让我们更快捷地得到要表达的方式。在本章末尾，让我们探究一下Photoshop画笔的秘密吧。

01 在没有载入任何第三方画笔的时候，我们打开画笔库，会看到默认的画笔，如图5-64所示。

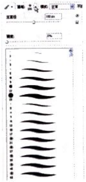


图5-64 画笔库

02 选择一个尺寸为300的喷枪画笔，如图5-65所示。

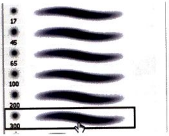


图5-65 选择喷枪画笔

03 按照图5-66所示，设置喷枪属性，我们就得到了一个常用的喷枪。回顾以往的教材，这个画笔的使用率很高，应该排在第一位。

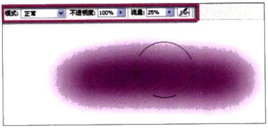


图5-66 常用的喷枪

04 按下**功能键F5**，就会弹出**画笔面板**，这个面板是为制作各种画笔而设置的，我们看看刚才那个喷枪画笔有什么特殊的设定。

首先我们看到有3个选项被勾选了，分别是**其他动态、喷枪和平滑**，如图5-67所示。

这3个选项中有一个是必须勾选的，那就是**平滑**，我强调一下，任何画笔都要勾选这个选项。另一个选项喷枪显然是这种画笔特有的，勾选了，就能产生四周虚化的效果。

图5-67 画笔面板

05 进入**其他动态**面板，看看喷枪画笔在这个选项面板中的设置。我们在控制下拉列框中选择“**钢笔压力**”选项，如图5-68所示。

这个选项用于设置压感笔（手中用的电子画笔）的压力，也就是能通过我们用力的大小来控制画笔（画面上的画笔）的力度。只要你用画板，这个设置都是需要打开的。

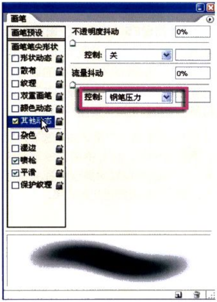


图5-68 设置其他动态

06 我们在喷枪的基础上勾选“湿边”选项，如图5-69所示，画上一笔看看，咦？这不就是水彩笔？

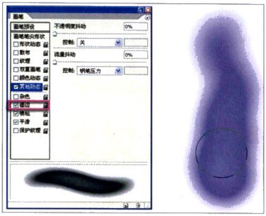


图5-69 湿边效果

07 勾选“**纹理**”选项，进入纹理的选项面板，选择一种纹理，然后调节缩放等选项，就能得到各式各样不同的水彩画笔，如图5-70所示。

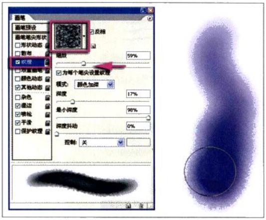


图5-70 纹理效果

08 再进入**双重画笔**的选项面板，选择一种画笔形状，这时候，两支画笔就能重叠使用了。画一下看看，这支画笔可以绘制树干和岩石的纹理，如图5-71所示。

选择不同的画笔组合，就会有不同的效

果，这就像龙珠中不同的战士组合在一起会出现新的战士一样。

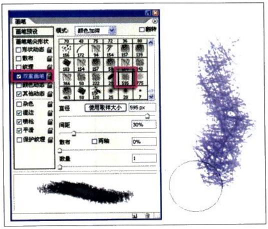


图5-71　双重画笔

09 还是刚才的画笔，我们选择一个细一点的画笔组合，然后在画布上绘制，效果如图5-72所示。

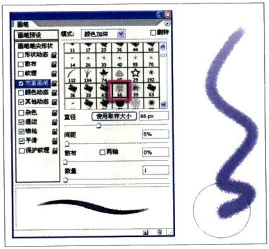


图5-72　画笔组合

10 选择最初设置的喷枪画笔，进入**画笔笔尖形状**的选项面板，调节间距，我们会看到画笔有些断断续续了，如图5-73所示。

通过这一步，我们可以了解到画笔最原始的笔尖形状，它是由若干个点连接起来的。拉开了它们的距离，单个的画笔形状就出现了。

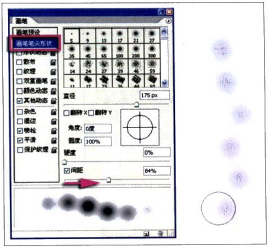


图5-73　画笔笔尖形状

11 我们在形状列表框中选择一个实心圆的形状，画一笔看看，效果如图5-74所示。

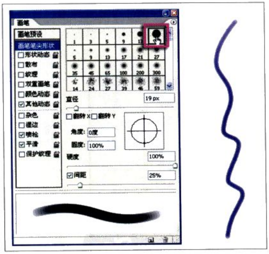


图5-74　实心圆的形状

12 把它的**间距拉开**看看，发现也是由一个个圆形点连接而成，如图5-75所示，这就是最基础的“点线面”的关系。**点连成了线，线排列成面。**

顺便说一下，这个画笔也有它的用处，我们要画出一串珍珠项链时，一下就完成了。

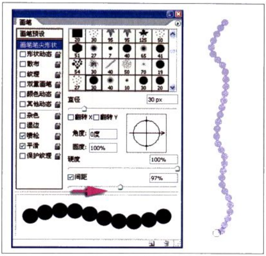


图5-75　拉开间距

13 进入**散布**的选项面板，调整**散布**距离，发现能得到我们刚才用的撒点画笔，只是那个画笔的原型是喷枪，这个是圆头，所以这个画笔可以叫撒珍珠画笔，如图5-76所示。

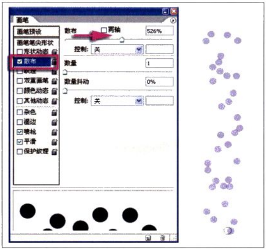


图5-76　散布效果

14 进入**颜色动态**的选项面板，提高**色相抖动**值，如图5-77所示。画一下看看，原来每个点的色相发生了变化，电脑自动在不同颜色的色相中抖动。

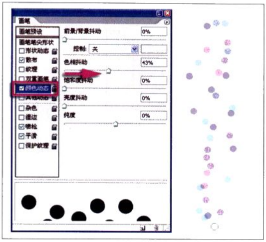


图5-77　颜色动态效果

15 最后我们再看看画头发的画笔是如何制作的，其实很简单，画笔的形状是很很小的点，然后启用画笔的必选项（其他动态和平滑）就行了，如图5-78所示。

这种画笔在画写实风格的作品时经常用到，用处自然也是刻画飘逸的头发。

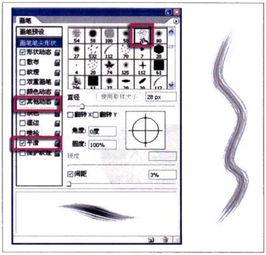


图5-78　画头发的画笔

16 我第一次制作头发画笔的时候，得到的是图5-79所示的画笔，研究了很久才搞懂原来画笔的间距太大了。

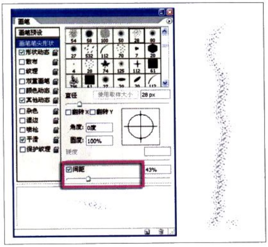


图5-79 头发画笔的间距

5.3 Q版人物表情大揭秘

Q版人物除了身体比例、眼睛夸张以外，多变的表情也是这种风格的特色。下面，我们用简单的方法来学习如何让你画出来的人物有着活灵活现的表情。

01 我们画出一张“空”脸，所有的五官都先不画，如图5-80所示。

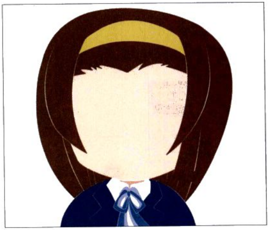


图5-80 “空”脸

02 新建一个图层，命名为眼睛，然后在这个图层上画出一双眼睛，大家注意，这双眼睛的眼角向上挑，有点咄咄逼人的气势，如图5-81所示。

图5-81 眼睛图层

03 新建一个图层，命名为眉毛，然后在这个图层上画出一对弯弯的眉毛，这样那种咄咄逼人的气势就削弱了很多，如图5-82所示。

图5-82 弯弯的眉毛

04 擦除原来的眉毛，画上一对横眉，一种"横眉冷对千夫指"的神情跃然纸上，如图5-83所示。可见眉毛对表达表情的重要性。

图5-83 绘制横眉

05 新建一个嘴的图层，绘制一张张开的嘴，有点女张飞大喝一声的意思，如图5-84所示。

图5-84 绘制嘴

06 有时候为了夸张，人物的嘴巴可以完全离开下巴脱离出来，如图5-85所示。

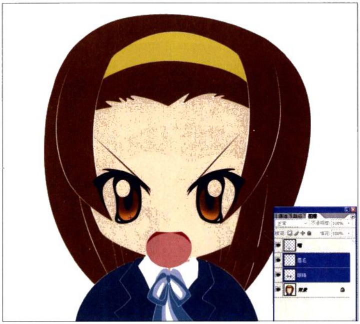


图5-85 脱离的嘴巴

07 单选一只眼睛，按Ctrl+T键调出自由调节工具，将眼角上挑的模式改成上眼线成水平线，如图5-86所示。

图5-86 调节眼睛的角度

08 调整两只眼睛后，我们再也看不到那种气势了，随之而来的是一种平和的眼神，如图5-87所示。

图5-87　平和的眼神

09 画上淡淡的眉毛和小小的嘴，人物的表情似乎在说：“偶知道了。”很乖的样子，如图5-88所示。

图5-88　淡淡的眉毛和小嘴

10 将小圆嘴调整为小月牙嘴，人物就笑了，如图5-89所示。

图5-89　小月牙嘴

11 八字眉，苦瓜嘴，这张脸就显得有点难过了，如图5-90所示。

图5-90　难过的表情

12 眼睛中空，加上眼泪，这张脸仿佛就是网络流行字——囧，如图5-91所示。

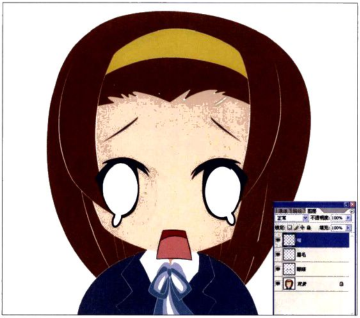


图5-91 囧字脸

总结……

"学习本章实例，相信各位对Q版美少女的绘画技巧有了新的认识，特别是对人物的设定。学会这些技巧就可以独立创作某个故事中的人物了。对于课后关于人物表情的练习，除了我提供的这几种以外，你可以多试试，如月牙眼、小黑点眼等，只要分好图层，就可以在一张脸上摆出无数种表情呢。"

6
第六章
Q版动物篇

Q版人物的画法我们基本都了解了，那么本章我们主要学习动物的绘画技巧。Q版动物，完全可以套用我们给Q版人物设定的那些元素，如头和身体的比例、眼睛的画法等。因为是Q版，唯一的原则就是可爱，怎么可爱就怎么画。

6.1 水彩小猫

我们先来画一个很简单的Q版动物，领略一下水彩画的魅力。

01 画上一只躺着睡觉的猫，如图6-1所示，这种动物给我留下深刻的印象，有时走在深夜，它会突然从你面前窜过去，吓你一身冷汗。

猫的头部和身体都是椭圆形的组合，只是在某些地方稍微有点变化。

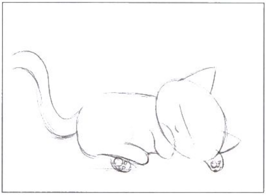


图6-1 草图

02 猫的五官其实和我们画人物的比例没什么两样，如图6-2所示，这就是拟人的画法。

03 在画线稿的时候，我没有像以往那样画成很平滑的弧线，而是用了手绘铅笔的效果，如图6-3所示。使用的画笔还是铅笔工具。因为篇幅有限，可能铅笔的纹理不容易看到，读者可以打开光盘中的源文件来比较以往的线稿。

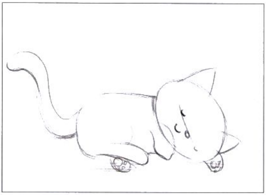


图6-2 猫的五官

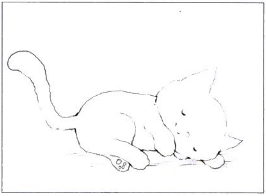


图6-3 线稿

04 用喷枪画笔开始给小猫上色，颜色选用淡淡的粉红色，用这种颜色来塑造出小猫的体积感，如图6-4所示。

图6-4　喷枪上色

05 用水彩画笔加深体积的变化，同时凸显水彩的纹理，如图6-5所示。

图6-5　水彩画笔效果

06 用深褐色填充小猫的四肢、耳朵和尾巴，如图6-6所示。

图6-6　四肢、耳朵和尾巴的上色

07 用浅一点的褐色将深褐色与粉红色之间的过渡描绘出来，此时，一幅作品就已经完成了，如图6-7所示。但是可能有的读者觉得颜色离开线稿太大距离，不够严谨，可以继续修改。

图6-7　描绘过渡颜色

08 选用橡皮擦工具，打开橡皮擦工具的画笔库（与画笔的画笔库是通用的），找到水彩画笔，如图6-8所示。

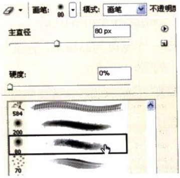


图6-8　画笔库

09 擦除多余的部分。因为选用的水彩画笔作为橡皮擦工具的样式，所以擦出来的边缘不怎么整齐，还带有水彩的味道。

图6-9　擦除多余的部分

最后给地面上涂一点阴影，交代一下地面和小猫的关系，如图6-10所示。

图6-10　完成稿

6.2 童话插图——林中巨兽

本节我们结合以往学习的经验，完成一幅童话插图的作品，巩固以往学习的各种技法。另外，对于整体画面的掌控和设计，在本节也有详细的介绍。

6.2.1 插图的构图设计

01 新建一个宽度为25厘米、高度为20厘米的文件，如图6-11所示。

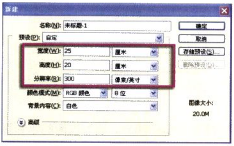


图6-11　新建文件

02 草图构图设计。整个画面的故事思路：小女孩蓝蓝，在丛林的湖中捉了几条鱼（也许是它身边这只小猫咪咪捉到的），于是拿来烤着吃（笔者在学生时代，到野外写生的亲身经历）。没想到香味引来了丛林中的怪兽，怪兽跃跃欲试，但小女孩已经察觉。

就把这一瞬间的画面展现出来，背后的森林作为比较复杂的背景，前面小女孩蓝蓝吃烤鱼的神情作为画面的中心点，加强处理。

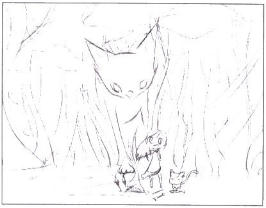


图6-12　草图构图设计

03 先将人物和猫的线稿画好，前提是新建一个图层，再开始描绘，如图6-13所示。

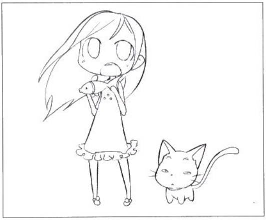


图6-13　人物和猫的线稿

04 新建一个背景线稿图层，将人物后面的元素一一描绘出来，如图6-14所示。这次为什么要新建两个图层为线稿服务呢？

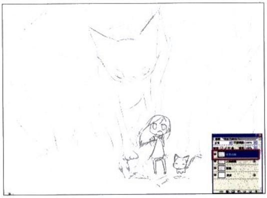


图6-14　新建背景线稿图层

05 设置两个线稿可以避免损坏已经画好的人物，如这里，为了画出线条的连贯性，有些线条可能要横穿人物，如图6-15所示。要是都在一个图层上面，那么修改起来会比较麻烦。

图6-15　两个线稿的设置

06 对于花费大量时间完成的作品，尽量多做一些备份，如图6-16所示，以免我们对后期处理不满意，想重新绘制时，却没有了原始稿件。这个习惯很重要，就我个人来讲，每幅作品都要有两张以上的备份。因为经常会有客户对作品进行改动，例如，添加什么、去掉什么等，每次客户提出改动意见，我就会多备份一幅作品。

当你辛辛苦苦改完，突然对方说：“别改了，我觉得还是原来的好看……”

……好在有备份，不然会疯了。

图6-16　备份

07 为了以后上色时易于区分主次，前面的人物线条可以粗一点，如图6-17所示。

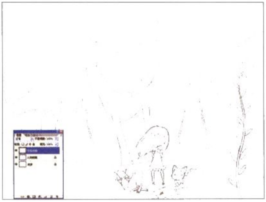


图6-17 区分线条的主次

08 将所有的线稿都合并了，准备上色，如图6-18所示。

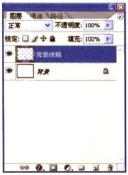


图6-18 合并线稿

6.2.2 插图整体气氛的营造

01 新建一个人物上色的图层，将整个图层的层次结构建立好，然后在背景层上填充一种墨蓝色，作为整个画面的主色调，如图6-19所示。

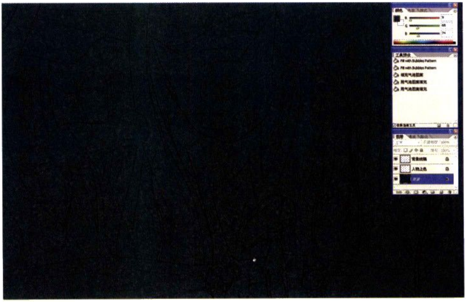


图6-19 填充背景

02 用大号的喷枪画笔在画面的下方涂上土黄色，作为地面颜色的基色，如图6-20所示。这样树林和地面的过渡就十分和谐。

图6-20　地面颜色的基色

03 开始给巨猫和树林上色，选择的是人物上色的图层，这样可以很好地区分场景的层次。关于每束树枝的上色也要有点区别，前面的树枝颜色可以亮一点，后面细小的树枝颜色就偏重于背景色，如图6-21所示。

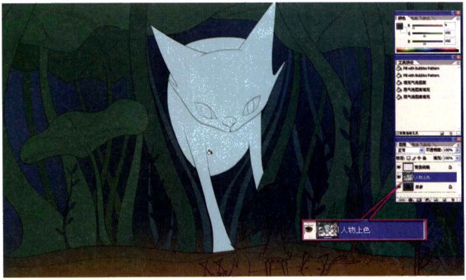


图6-21　人物上色

04 加深背景的颜色，同时也加深部分树干的色调，使背景和树枝融合在一起，如图6-22所示。

图6-22　加深背景的颜色

05 塑造动物的立体感，先将它四周的颜色向背景的深色靠拢，如图6-23所示。

图6-23　塑造动物的立体感

06 同样，选择好相应的区域后，我们将枝叶的立体感也画出来，画的时候用的是水彩画笔，增强画面的纹理效果，如图6-24所示。

图6-24 枝叶的立体感

07 画出树叶之间的阴影关系，如图6-25所示。

图6-25 阴影关系

08 描绘出枝干的圆柱体体积，如图6-26所示，我们可以加强受光面的树枝把亮度，背光面用很细的线条画出反光的效果。

图6-26 枝干的圆柱体体积

09 图6-27所示为完成枝干立体感后的整体效果。

图6-27　整体效果

10 用色彩平衡工具对背景色进行调整，使它整体偏绿一些，如图6-28所示。

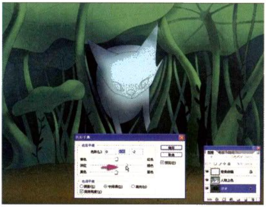


图6-28　调整色彩平衡

11 在背景层上画出一些远处的树枝，增加空隙的层次感，如图6-29所示。

图6-29　画出远处的树枝

12 用加深工具调整刚才画在背景层上的那些树枝，简单的说，就是将它们上部的颜色加深，使它们和背景融合在一起，如图6-30所示。

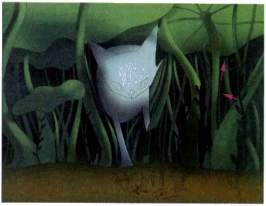


图6-30　融合背景

13 开始画整体画面的亮部，使整个画面开始显现出真正的颜色，如图6-31所示。我用水彩画笔在类似荷叶的树叶上加了一些光斑，这就像阳光透过茂密的树林射下来的点点亮光。

图6-31　整体画面的亮部

14 由于上面的树叶遮挡了光线，为了凸显叶子在阳光下的透明特性，所以选择一个区域，注意图上面红色曲线表示的是上面树叶的轮廓，如图6-32所示。

图6-32　树叶轮廓的阴影

15 在画面上绘制光斑，注意光斑的形状及其出现的位置要合情合理才行，如图6-33所示。

图6-33　绘制光斑

16 树林深处的树枝一样能被阳光照射到，但是画的时候颜色的亮度可以减小一些，如图6-34所示。

图6-34　深处树枝的亮度

17 深入刻画动物的身体，使它四周的颜色向背景颜色靠拢，营造一种隐没于深处的感觉，如图6-35所示。

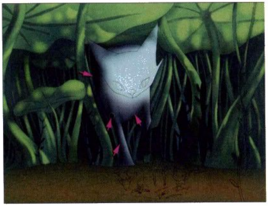


图6-35　刻画动物的身体

6.2.3　补色的练习

在色彩绘画中，除了前面运用过的冷暖对比以外，补色的对比也常常用到，下面我们详细了解一下什么是补色以及它的应用。

01 我又一次调整了整体的颜色，主要是加了一点洋红，这样能使整个画面暗部的颜色有点偏蓝，区分一下亮部的颜色，如图6-36所示。

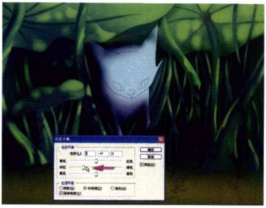


图6-36 调整整体的颜色

02 选择渐变工具，按照图6-37所示设置属性，然后由下往上拖动鼠标拉出渐变，在暗部蓝色的基础上加上一些紫红色，注意前景色要选用紫色。

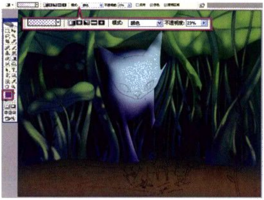


图6-37 拖出渐变色

03 使用喷枪画笔，设置模式为叠加，用黄色在画面上的亮处涂上一层黄色，这样就和暗部的紫色互为补色，使整个画面的颜色更鲜亮，如图6-38所示。

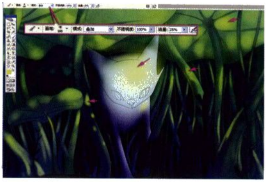


图6-38 将亮处涂上黄色

问：“貌似一个新名词，什么是补色？”

答：“补色又称互补色，余色，亦称强度比色，如果两种颜色（等量）混合后呈黑灰色，那么这两种颜色一定互为补色。**色环的任何直径两端相对的颜色都称为互补色**，如图6-39所示。在色环中，不仅红与黑是补色，一切在对角线90°以内包括的颜色，如黄绿、绿、蓝绿3色，都与红构成补色关系。正确地运用补色会使绘画作品取得醒目、强烈的视觉效果。

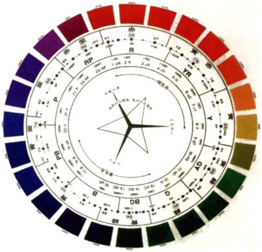


图6-39 色环

04 将动物头部和颈部的关系表达出来，如图6-40所示。

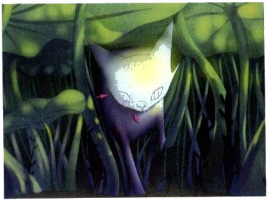


图6-40　头部和颈部的关系

05 塑造头部的颜色过渡使用的是水彩画笔，这样也可以绘制出一些纹理，如图6-41所示。我们要注意，一幅作品的纹理一般都出现在明暗交接的部分。

图6-41　头部的颜色过渡

06 将河水设置为绿色，这样和岸边的褐色也形成了补色的对比，如图6-42所示。

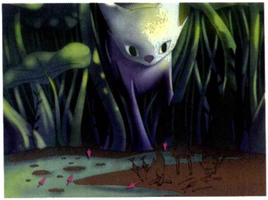


图6-42　画出河水

07 对土地涂上颜色以后，观察目前整体颜色的对比。前面讲过的补色对比先放在一边，我们只看冷暖的对比，植物上，亮部的黄色与暗部的蓝色和紫色对比，那么黄色就是暖色调了，相对于暗部的颜色，它给人的感觉会温暖一些；再看地面，同样是黄色（偏绿）和褐色（偏红）的对比，褐色就成了暖色，如图6-43所示。

图6-43　冷暖的变化

08 在基本完成了后面的树林、动物和地面以后，就可以对主人公上色了，在这之前，我们将人物上色和背景图层合并为一个图层。

图6-44 合并图层

6.2.4 光源表现技巧

在本小节，我们开始给人物上色，与以往不同，本例的主人公处于复杂的光源环境中。为什么说复杂呢？首先有阳光由右上角照射下来，另一个光源比较小，那就是地上的火光。人物处于这两个光源之间，自然也要将这两种光源的关系表达出来。

01 新建一个图层，将图层属性设置为**叠加**，然后在图层上填充一些黄色来表示火光，如图6-45所示。操作这一步的时候，我们完全可以直接在背景上画出同样的效果，只是将画笔的属性设置为**叠加**就可以了。之所以这么做，就是为了一旦画得不理想，可以直接修改图层，而不至于影响到背景层中已经画好的元素。

图6-45 火光的表现

02 新建一个人物的图层，用于上色，如图6-46所示。

图6-46 新建人物图层

03 在给人物上色时，我们用水彩画笔直接画出颜色的过渡变化，尽量一次完成，如图6-47所示。

图6-47 对人物上色

04 用同样的方法一次性将人物都涂上颜色，并适当地将阳光照射的部分表现出来，在表现阳光部分的光线时，应将颜色涂得亮一点，色相偏冷一点，如图6-48所示。

05 用同样的方法对小猫上色，如图6-49所示。

图6-48 阳光部分的色相偏冷

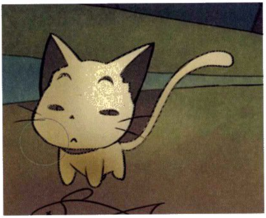


图6-49 小猫的上色

06 描绘火焰，将火焰的边缘涂上比较纯的黄色，如图6-50所示。

图6-50 火焰的描绘

07 对烤鱼和小木棍都涂上颜色，如图6-51所示。

图6-51 对烤鱼和小木棍上色

08 锁定线稿，然后给线稿上色，如图6-52所示。

图6-52 给线稿上色

09 将所有的图层都合并，如图6-53所示，此时，也许读者认为整个作品完成了，其实不然，真正的工作才刚刚开始呢。

图6-53 合并图层

10 给动物的眼睛画上对火光的投影；脸部也是，被火光照耀，有些边缘可以涂点黄色，如图6-54所示。

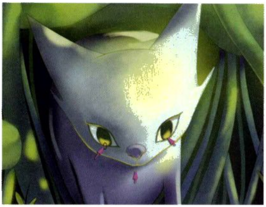


图6-54 动物的眼睛

11 离火堆较近的植物，以及人物的头发、身体、腿部和小猫的身体，也涂上一点黄色，如图6-55所示。

图6-55 对其他被照亮的物体涂上颜色

12 绘制完成火光照射在动物身上的颜色以后，就要调整阳光的强度，如图6-56所示，毕竟一个小小的火堆和阳光相比，其照射强度还是较弱的。

图6-56 调整阳光的强度

13 开始塑造树叶的局部，同时将线稿掩盖，如图6-57所示。

图6-57 塑造树叶的局部

14 描绘出叶脉的走向，如图6-58所示。

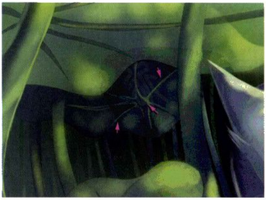


图6-58 叶脉的走向

15 描绘出树枝之间的阴影关系，如图6-59所示。

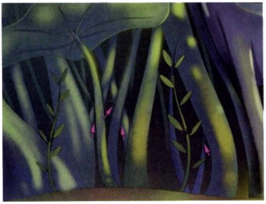


图6-59 树枝之间的阴影关系

16 将动物头部琐碎的亮面统一为一个整体，如图6-60所示。

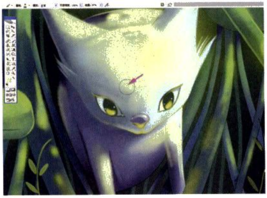


图6-60 统一亮面

17 动物的肩膀部分看上去有点脱节，干脆用绿色涂抹掉，以免影响整体效果，如图6-61所示。

18 开始完善细节，将一片片的小树叶都画出层次感，如图6-62所示。

图6-61 涂抹多余的部分

图6-62 完善细节

19 岸边临近树林的部分用水彩笔描绘出阳光透过树林照在地上的效果，同时覆盖地平线的线稿，如图6-63所示。

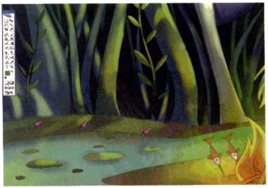


图6-63 地面的阳光

20 对近处的地面同样也画上光斑，使画面细节显得更丰富，如图6-64所示。

图6-64 地面的光斑

21 树林全部完成以后的效果如图6-65所示。

图6-65 树林完成的效果

22 继续对人物进行深入刻画，并且加强火光的照耀，如图6-66所示。

23 对人物的刻画全部完成后，给所有的眼睛点上高光，如图6-67所示。

图6-66 人物的深入刻画

图6-67 绘制高光

24 新建一个光的图层，如图6-68所示。

图6-68 新建光的图层

25 画出阳光透过树林产生的光线，再画出阳光照耀在物体上的泛光，如图6-69所示。

图6-69 画出泛光与光线

❷❻ 有些地方的光线我们用黄色描绘，如火堆，如图6-70所示。另外，我们用一种新的方法为作品加上一个黑边框，首先，设置背景色为黑色。

图6-70 光线的颜色

❷❼ 单击“**图像>画布大小**”命令，如图6-71所示。

❷❽ 这时候会显示出作品画布的大小，如图6-72所示。

图6-71 选择画布大小命令

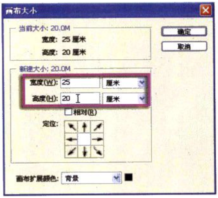


图6-72 画布的大小

❷❾ 给画布的宽度和高度都增加两厘米，如图6-73所示。

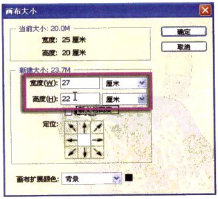


图6-73 调整画布尺寸

好了，一张充满奇幻色彩的童话插图就完成了，如图6-74所示。

图6-74 完成稿

总结

"本章结束后，我希望读者对于整体画面的掌控能力有所提高。绘画就是这样，初学者总是着眼于细节，如怎么画头发、眼睛等。等到有了一定的水准以后，才能逐渐放宽视野，注意到全局。其实不只是绘画，任何艺术的学习过程都如此。所以，我希望每一个读者在观察或创作一幅作品的时候，多考虑一下整体的效果。"

7
第七章
典型应用篇

7.1 图书封面设计

经过前面几章的学习以后，不管你有没有按部就班地实践每一个教程，至少你现在对各种风格和技法的Q版人物绘画有了全面的了解。

在本章，我希望读者能完整地实践整个教程，巩固你的学习成果。

既然本章是实用篇，我们就以实际应用的作品为例，即本书的封面制作，任何一本书最先吸引读者的绝对是封面，一张好的封面，除了画面精美和构图合理以外，还要体现它的商业价值。

注明：之所以要求读者跟着我完成这个教程，是因为这张图的线稿实在花费了我不少的精力，我将线稿收录在配书光盘中。打开光盘中的线稿文件，我们一起完成这幅作品。

01 先用铅笔画笔画出整个封面的构图，如图7-1所示。因为是封面，所以要考虑整个画面的协调性，如画面的整体性、书名的位置，此外，关于色调的问题也可以考虑进去。

图7-1 草图

02 在草稿的基础上绘制线稿，如图7-2所示；这幅线稿的完整版收录在光盘中，请读者找到后打开该文件，跟随我完完整整地将绘画过程实践一遍。

图7-2 线稿

03 锁定线稿的不透明度，如图7-3所示。相信有过几次绘画经历以后，你会对这一步的

重要性有更深刻的了解。

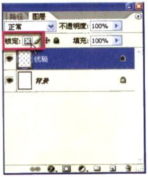


图7-3 锁定线稿的透明度

04 我们来给这幅作品定一个基色，选好颜色后，用油漆桶工具进行填充，填充的图层自然是背景层，如图7-4所示。

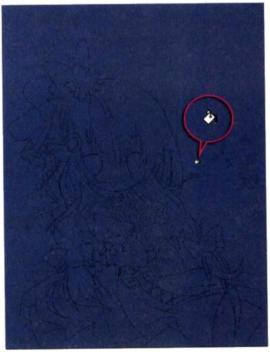


图7-4 填充基色

05 用大画笔画出整个背景的暗部，使画面初步浮现层次感，如图7-5所示。

06 用喷枪画笔画出远处的光点，画的时候注意大小和距离的设置，使整个画面有朦胧的美感，如图7-6所示。

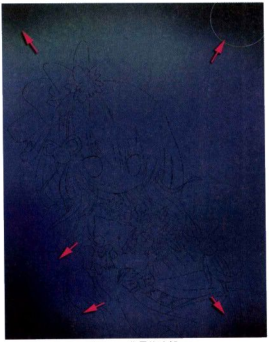


图7-5 背景的暗部

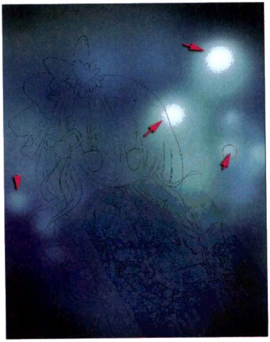


图7-6 画出光点

07 上色前，我们先选出头发的部分，如图7-7所示。

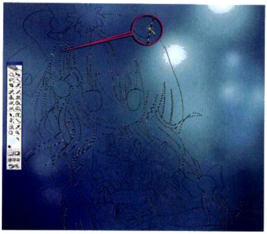


图7-7　头发的部分

08 进入蒙版模式，检查头发的选区是否完整，如图7-8所示。

图7-8　蒙版模式

09 别忘了扩展选区，如图7-9所示。

图7-9　扩展选区

10 新建上色的图层，然后给头发涂上一层白色，如图7-10所示。

图7-10　上色图层

11 对于辛苦创建的选区，最好将它保存起来，方便以后使用，如图7-11所示。

图7-11　保存选区

12 在弹出的存储选区面板中键入选区的名称，如图7-12所示。

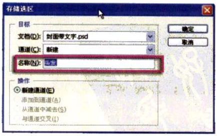


图7-12　键入选区的名称

13 用传统的方法将皮肤、裙子等区域都平涂上一种颜色，然后将它们相对应的选区都

保存起来，如图7-13所示。

图7-13　保存的选区

14 载入头发的选区，然后用画笔开始给头发上色。为了使颜色更丰富，接近脸部的颜色用偏紫的色调处理，其他暗部用蓝灰色表现，如图7-14所示。

图7-14　头发暗部的上色

15 头发的中间色调用蓝色表现，如图7-15所示。

图7-15　头发的中间色调

16 载入皮肤部分的选区，开始对脸部上色。脸部中间为基本肤色，画好后添加四周的阴影部分，如图7-16所示。

图7-16　对脸部上色

17 用皮肤画笔画出眼睛的各种元素，表现出眼睛的晶莹剔透，如图7-17所示。

18 画出深色的瞳孔，如图7-18所示。

图7-17　眼睛的绘制

图7-18　画出瞳孔

19　现在开始画头发的亮部，画的时候要沿着头发的走势来表现，如图7-19所示。

图7-19　头发的亮部

20　用细一点的画笔沿着头发走势添加一些暗部的线条，如图7-20所示。

图7-20　暗部的线条

21　载入裙子的选区，然后用大画笔将裙子的整体立体感表现出来，如图7-21所示。

图7-21　裙子的整体立体感

22　开始描绘裙子的亮部，随着亮部的出现，整个裙子的立体感也更好地呈现出来，如图7-22所示。

图7-22 裙子的亮部

23 对画面中的玫瑰花先涂上大致的颜色，便于我们观察它们与整体的颜色是否和谐，如图7-23所示。

图7-23 玫瑰的颜色

24 开始画头部的头饰，要表现出它们的暗部、亮部，以及整体的立体感，如图7-24所示。

图7-24 绘制头饰

25 我们先用深蓝色表现裙子下摆，在后期我们会画上一层带花边的裙摆，如图7-25所示。

图7-25 描绘裙摆

26 此时的整体效果如图7-26所示。

27 进入线稿的图层，开始对线稿上色，如图7-27所示。

图7-26　整体效果

图7-27　对线稿上色

28 对线稿上色以后，将线稿和上色的图层合并为一个图层，如图7-28所示。

图7-28　合并图层

29 没有了线稿以后，开始处理头发的边缘，如图7-29所示。

图7-29　头发的边缘

30 如图7-30所示，脱离线稿以后，可以将发梢进行延伸，拖出一种发丝的效果。

图7-30 拖出发丝

31 为了更流畅地处理发梢，我们可以先建立路径，如图7-31所示。

图7-31 建立路径

32 新建一个图层，然后对路径进行描边，如图7-32所示。

33 因为新建了图层，我们可以用橡皮擦工具擦除没入头发的部分，使新添加的发梢和原来的头发完美地结合起来，如图7-33所示。

图7-32 描边路径

图7-33 擦除多余的头发

34 学习如何处理辫子。先用深色对辫子缝隙处进行加深，然后用建立的路径对辫子的亮部描边，表现出凸出的部分，如图7-34所示。

图7-34 对亮部描边

35 新建一个图层，添加更多的头发之间的缝隙，如图7-35所示，画好后，将多余的部分擦除就行了。

图7-35 添加更多的头发缝隙

36 再次展示一下头发整体的进度，如图7-36所示。

图7-36 整体的进度

37 开始深入刻画面部，先将眼睛的高光处理一下，如图7-37所示。

图7-37 眼睛的高光

38 画出眼白的部分，如图7-38所示。

图7-38 画出眼白

39 用最简洁的方法来处理蝴蝶结的立体感，先画上一道高光，如图7-39所示。

图7-39 蝴蝶结的立体感

40 用**高斯模糊**滤镜处理蝴蝶结，使原有的过渡变得柔和，如图7-40所示。

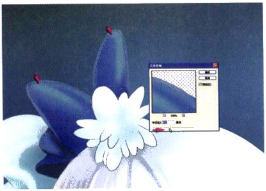


图7-40 添加高斯模糊

41 有时为了更方便地处理一些物体的边缘色调，可以临时画出一块选择区域，然后在里面绘画，这样可以避免破坏其他的区域，如图7-41所示。

图7-41 在选择区域中绘画

42 对于一些质感的转折，可以先用画笔画出转折的边缘，如图7-42所示。

43 用**高斯模糊**滤镜对没入裙子的部分进行柔化处理，如图7-43所示。

图7-42 转折的边缘

图7-43 柔化处理

44 用减淡工具增强裙子上面的高光，如图7-44所示。

图7-44 减淡处理

45 再次稍微加深一下手捧花的颜色，然后观察整体的效果，如图7-45所示。

图7-45 手捧花的颜色

46 接下来深入描绘细节。选择一个圆形的区域，我们给小猫画上一个金色的铃铛，如图7-46所示。

图7-46 金色的铃铛

47 画出铃铛的细节，如图7-47所示。

图7-47 铃铛的细节

48 再次看一看整体的效果，确认哪些部分需要继续深入刻画，如图7-48所示。

图7-48 整体的效果

49 按下F5键，选择一个圆头画笔，进入画笔笔尖形状的面板，增大画笔的间距，如图7-49所示。

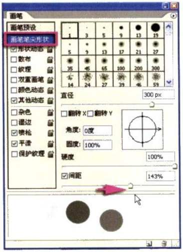


图7-49　设置画笔笔尖形状

50 在散布的面板中增大散布的数值，如图7-50所示。

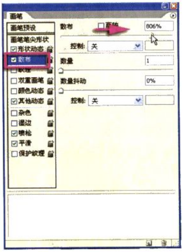


图7-50　设置散布

51 进入背景层，画出边缘清晰的圆点，如图7-51所示。

52 用撒点画笔（在工具预设中）画出边缘朦胧的圆点，如图7-52所示。

图7-51　清晰的圆点

图7-52　朦胧的圆点

53 用云画笔在画面中间画出朦胧的雾气，如图7-53所示。

图7-53 画出雾气

54 用减淡工具统一整个画面的亮部，如图7-54所示。这样整个背景看上去就有了很丰富的层次和纹理。

图7-54 统一亮部

55 下面给背景添加一些图案来丰富其内容。我们选择工具箱中的**自定形状工具**，如图7-55所示。

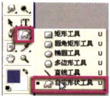


图7-55 选择自定形状工具

56 在自定形状工具的属性栏中打开**形状**的图库，找到蝴蝶的图案，如图7-56所示。

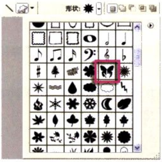


图7-56 形状的图库

57 如果图库中没有蝴蝶这个图案，这说明显示的图案不完整，可以单击图库右上角的小三角，在弹出的菜单中选择“全部”命令，如图7-57所示。

图7-57 选择全部

58 新建一个图层，用自定形状工具拉出一个蝴蝶的图案，如图7-58所示。

图7-58 拉出蝴蝶的图案

59 拉出第二个蝴蝶图案，按**Ctrl+T键调出自由调节**工具，调节一下图案的角度和大小，如图7-59所示。

图7-59 自由调节蝴蝶

60 重复上面的操作在画面上画出不同角度和大小的蓝色蝴蝶，如图7-60所示。

图7-60 不同角度的蓝色蝴蝶

61 我们给蝴蝶添加一个光芒的效果，首先复制出一个蝴蝶的图层，如图7-61所示。

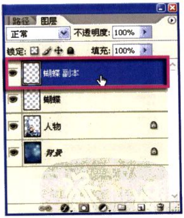


图7-61 复制图层

62 利用色阶面板将复制的图层调成白色的图案，如图7-62所示。

图7-62　调整色阶

63 单击“**滤镜>其他>最小值**”命令，如图7-63所示。

图7-63　选择最小值命令

64 在弹出的面板中键入最小值半径为9像素。（可能你已经发现了，最小值滤镜能将物体放大，而最大值滤镜能将物体缩小。）

65 将蝴蝶的图形放大以后，用**高斯模糊**滤镜将白色的蝴蝶处理成光影，如图7-65所示。

图7-64　设置最小值半径

图7-65　添加高斯模糊

66 将蝴蝶与蝴蝶副本的图层对调，使白色光影衬托在蓝色蝴蝶后面，如图7-66所示。

图7-66 对调图层

67 锁定蝴蝶图层的透明度，如图7-67所示。

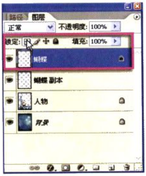


图7-67 锁定图层透明度

68 用**减淡工具**将蝴蝶单一的蓝色处理成四周发亮的效果，使前面的蓝色蝴蝶和后面的白色光芒融合在一起，如图7-68所示。

图7-68 减淡处理

69 在辫子的蝴蝶结上画出一朵玫瑰，然后画出蝴蝶结的转折，如图7-69所示。

图7-69 蝴蝶结的细节

70 这些花朵下面是应该有花枝的，要画出这些花枝，先要将这些区域一个个选出来，如图7-70所示。

图7-70　选出区域

71 在选区中画出花枝，注意花枝之间的明暗关系，如图7-71所示。

图7-71　花枝的明暗关系

72 给手捧花绘制一些碎点，增加一点装饰效果，如图7-72所示。

73 有了朦胧的碎点，再添加一些边缘清晰的碎点，如图7-73所示。

74 下面要刻画这些玫瑰图形了，你可以找一些玫瑰的图片照着画，画的时候不用太复杂，有个轮廓就行，如图7-74所示。

图7-72　添加碎点

图7-73　清晰的碎点

图7-74　刻画玫瑰

75 用**涂抹工具**处理白色花朵的纹理，它的花蕊要画出凸出的感觉，如图7-75所示。

图7-75 涂抹处理

76 下面要整理各处的细节了，放大画面，找到那些没有完善的部分，用画笔一一修饰，如图7-76所示。

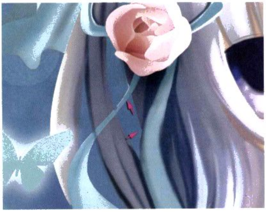


图7-76 整理细节

77 将猫尾巴的立体感也画出来，如图7-77所示。

图7-77 猫尾巴的立体感

78 下面要学习的技法比较有趣，属于凭空画物，目的是在裙摆下面再画出一层裙子来，首先用**套索工具**创建一个选区，如图7-78所示。

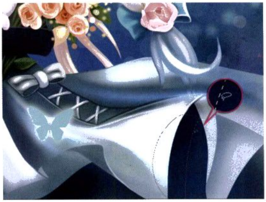


图7-78 用套索工具创建选区

79 用**喷枪**喷出选区的色调，注意不要喷到上面一层的裙摆，要调节好画笔的大小，也要掌握好用笔的轻重，如图7-79所示。

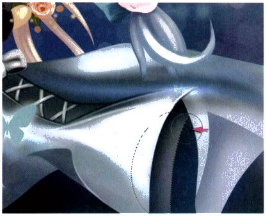


图7-79　用喷枪填充色调

80 用同样的方法画出另一侧的裙摆，如图7-80所示。

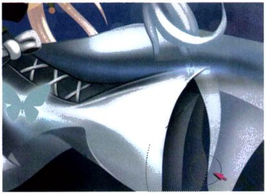


图7-80　画出裙摆

81 用画笔连接两片裙摆，如图7-81所示。

82 在两片裙子交接的位置创建选区，然后用深色的画笔处理一下，如图7-82所示。

图7-81　连接裙摆

图7-82　用画笔处理选区

83 用**减淡工具**提亮裙摆的边缘，加深弧线的凸感，如图7-83所示。

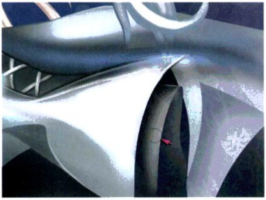


图7-83　减淡处理

84 用同样的方法继续添加裙摆，如图7-84所示。

图7-84 添加裙摆

85 裙摆的扭动要合理，画的时候心中要有整体的结构，如图7-85所示。

图7-85 裙摆的结构

问：“奇怪了，总是见你新建图层，我也是跟着做的，可是你怎么还是只有三四个图层呢？”

答：“前面的步骤一旦完成了，就可以将人物上色的图层合并，也就是中间那个图层，经过几次合并，名称也变化了。以前讲过，尽量减少图层的数量，能合并的马上合并，这样不会因为图层太多而出错，也不会影响系统的速度。”

86 下面我们画蕾丝花边。首先新建一个图层，然后细心地画出一个蕾丝花边，如图7-86所示。

图7-86 蕾丝花边

87 选上这个花边，然后同时按住Ctrl和Alt键，如图7-87所示。

图7-87 选取花边

88 在按住Ctrl和Alt键的前提下，单击选中的区域，向下移动，会发现我们复制出了一个相同的花边，如图7-88所示。

图7-88 复制花边

89 按Ctrl+T键打开自由调节工具，调节花边的位置，如图7-89所示。

90 用相同的方法，沿裙边绘制多个蕾丝花边，如图7-90所示。

91 锁定蕾丝花边的图层，准备上色，使它们能和裙子的颜色一致，如图7-91所示。

图7-89 自由调节

图7-90 蕾丝花边

图7-91 锁定蕾丝花边的图层

92 上色以后，这些花边看上去就和裙子浑然一体了，如图7-92所示。

图7-92　对花边上色

93 裙摆比较复杂，它的花边是我直接画出来的，画的时候注意裙边的走势，如图7-93所示。

图7-93　裙边的走势

94 下面我们学习新的内容，将写实风格的头发融入作品中，我们在辫子部分头发的亮面画出3道路径,如图7-94所示。

95 在工作路径中选择头发2画笔，如图7-95所示。

图7-94　描绘路径

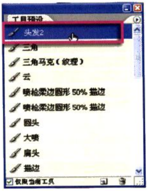


图7-95　选择画笔

96 新建一个图层以后，用很亮的蓝色进行描边，如图7-96所示。

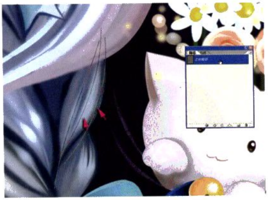


图7-96　描边

97 用橡皮擦工具擦除多余的地方，如图7-97所示。

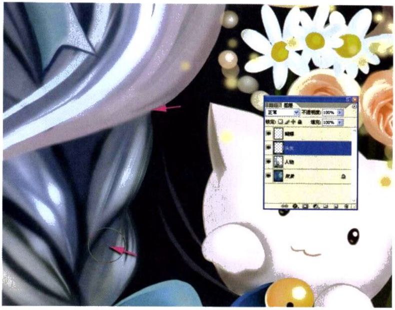


图7-97　擦除多余的地方

98 用**游丝**画笔对图7-98所示的头发描边，看看描边后的结果是不是不太一样？

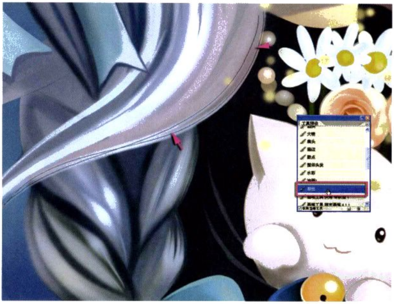


图7-98　描边

99 掌握了这个方法以后，我们就可以大面积地对头发进行刻画了，如图7-99所示。

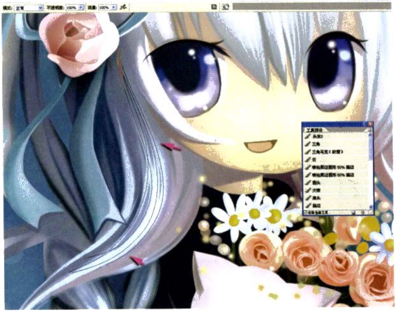


图7-99 刻画头发

100 用游丝画笔描出一些脱离出来的细发，如图7-100所示。

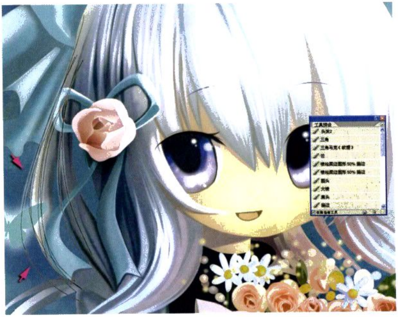


图7-100 头发的边缘

101 同样使用游丝画笔对头发留海处进行描绘，如图7-101所示。

图7-101 描绘留海

102 在人物图层下面新建一个图层，用路径工具绘制一些红发，如图7-102所示。

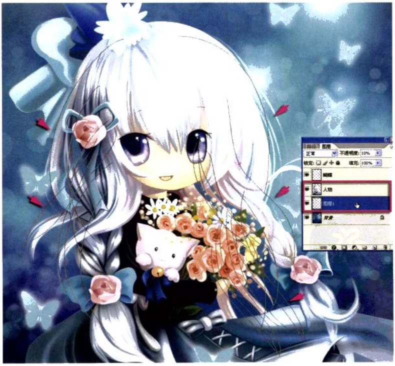


图7-102 路径

103 用游丝画笔描边，这样整体的头发看上去就更有层次感了，如图7-103所示。

图7-103　描边

104 使用为裙摆添加花边的技术，为头饰也加上花边，如图7-104所示。

图7-104　头饰的花边

105 用套索工具在头饰上画出两个区域，如图7-105所示。

图7-105　用套索工具创建选区

106 新建一个图层，将其模式设置为正片叠底，然后用蓝色为选择区域涂上颜色，如图7-106所示。

图7-106　涂上颜色

107 降低这个图层的填充值，使这两条色带和头饰看上去更融合，如图7-107所示。

108 这个步骤和前面画裙摆的步骤很相似，首先我们也是画出新的轮廓，如图7-108所示。

图7-107　降低填充值

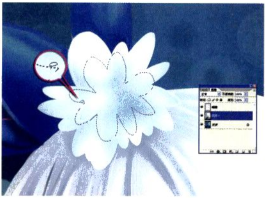


图7-108　画出新的轮廓

109 反选区域，然后画出新轮廓的阴影，如图7-109所示。

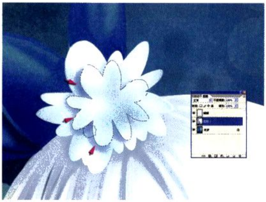


图7-109　画出新轮廓的阴影

110 在轮廓里面画出花心，然后用涂抹工具涂出纹理，如图7-110所示。

图7-110　画出花心

111 打开光盘中“素材\图案”的文件夹，找到这张图案，如图7-111所示。

图7-111　打开图案

112 将图案拖到我们的作品中，然后调节好大小，如图7-112所示。

图7-112　调节图案大小

113 单击“**图像>调整>去色**”命令，去掉图案原有的颜色，如图7-113所示。

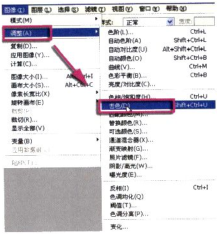


图7-113　去色

注意：有的命令菜单后面有一组数据，是相应命令的快捷键，在你多次使用同样的命令后，要记住这些快捷键，在以后的工作中多使用快捷键能提高你的工作效率。

114 将图案图层的属性设置为线性加深，然后降低它的填充值，如图7-114所示。这样就可以达到使图案淡化的目的，使背景增添了丰富的花纹，而且让整个画面整齐，并不凌乱。

完成了图片的设置以后，这幅作品绘画部分的工作就全部完成了。

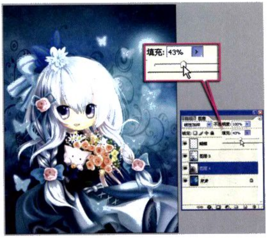


图7-114　降低填充值

7.2 书籍的文字排版

01 新建一个文件，文件的尺寸是你制作这本书的尺寸，按照我的设置，这张图为16开的大小，如图7-115所示。

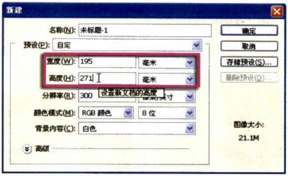


图7-115　新建文件

开数与开本的概念

通常将一张按国家标准分切好的平板原纸称为全开纸。在以不浪费纸张、便于印刷和装订生产的前提下，将全开纸裁切成面积相等的若干小张称为多少开数；将它们装订成册，则称为多少开本。

对一本书的正文而言，开数与开本的涵义相同，但以其封面和插页用纸的开数来说，因其面积不同，则其涵义不同。通常将单页出版物的大小，称为开张，如报纸、挂图等分为全张、对开、四开和八开等。

由于国际国内的纸张幅面有几个不同系列，因此虽然它们都被分切成同一开数，但其规格的大小却不一样。在实际生产中通常将幅面为787×1092（mm）或31英寸×43英寸的全张纸称为正度纸；将幅面为889×1194（mm）或35英寸×47英寸的全张纸称为大度纸。由于787×1092（mm）纸张的开本是我国自行定义的，与国际标准不一致，因此是一种需要逐步淘汰的非标准开本。

开数+	规格	全尺寸（mm）	裁切后尺寸（mm）	用途
全开	B1	1091×787	1042×751	墙报纸
对开	（半开）B2	787×545	751×521	海报
3开		787×363	751×345	
4开	B3	545×393	521×375	
5开		454×318	424×303	
8开	B4	393×272	375×260	
16开	B5	272×196	260×187 26	
32开	B6	196×136	187×130	
64开	B7	136×98	130×93	

02 将我们画好的作品拖到16开的文件上，在这之前，一般都会备份画好的作品，以防丢失，如图7-116所示。这是一个良好的习惯，一定要注意。

图7-116　备份

03 将所有图层全部合并为一个图层，如图7-117所示。

图7-117　合并图层

04 将作品拖入新建的文件后，会发现作品的尺寸要大很多，这是正常的，一般来说，为了达到画面的细致，作品的尺寸通常会比客户要求的尺寸大一倍。这样，当作品缩小以后，看上去更精细，如图7-118所示。

图7-118　拖入作品至新建的文件

05 利用色彩平衡工具调整一下整体的颜色，使整个画面的色彩均衡，如图7-119所示。

图7-119　调整整体的颜色

06 将画面顶端的部分裁剪一些，这样才能空出书名的位置，如图7-120所示。

图7-120　裁剪

07 选择工具箱中的**横排文字工具**，如图7-121所示。

图7-121　选择横排文字工具

08 在合适的位置单击，然后键入文字，如图7-122所示。

图7-122　键入文字

09 在文字工具的属性栏中选择字体和文字的大小，如图7-123所示。

图7-123　选择字体和文字大小

问：“我的字体为什么只有几种？”
答：“那是因为你的电脑中没有安装新的字体，所以可选的文字字体就很少。可以从网上下载多种字体，然后复制到“控制面板\字体”文件夹中。”

10 每次用文字工具键入文字后，会自动生成一个文字的图层，这些图层是独立的，可以进行修改和编辑，如图7-124所示。

图7-124 文字的图层

继续键入文字，调整文字的大小和位置，这样，一张封面就算完成了，如图7-125所示。

图7-125 完成效果

7.3 将现实中的人物画成Q版

问：“我想将身边的朋友都画成Q版，然后制作成搞笑的四格漫画，或者在女友生日的时候，画一张她的Q版画像作为生日卡片。你有什么建议呢？”

答：“这倒是个好主意，不但可以记录身边发生的趣事儿，还可以讨女友开心。那么我们就来演示一下吧。”

01 手机随手拍的照片（用别人的肖像怕侵权，只好用自己老婆大人的了），如图7-126所示。

图7-126 照片

02 根据照片画出草稿，人物五官的比例要适当，在真人和Q版之间找到一个平衡点。眼睛自然要夸张变大，头发和衣服尽量和照片中的一致，如图7-127所示。

图7-127 草稿

03 根据草稿画出线稿，如图7-128所示。

图7-128 线稿

04 按照前面学习的上色方法，对人物上色，并配上花纹背景，如图7-129所示。

图7-129 上色

05 用**椭圆选框工具**创建椭圆的区域，作为漫画中的对话框，如图7-130所示。

图7-130　创建椭圆选区

06 用**多边形套索工具**给椭圆形区域添加一个小三角，如图7-131所示。

图7-131　创建三角形选区

07 **新建对话框图层**，然后将光标移动到选区内，单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择**“填充”**命令，如图7-132所示。

图7-132　选择填充命令

08 选择**填充的颜色为白色**，如图7-133所示。

图7-133　填充的颜色

09 再次将光标移动到选区内，单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择**“描边”**命令，设置描边的**宽度为4px，颜色为黑色**，如图7-134所示。

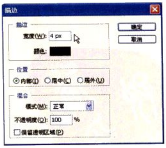


图7-134　描边

10 选择直排文字工具，然后键入文字，调整文字的大小，如图7-135所示。

图7-135　选择直排文字工具

图7-136

11 至此，这幅作品就完成了，如图7-136所示，你可以将它作为四格漫画的第一张，然后继续往下进行吧。

总结……

"Q版人物绘画是一门很实用的技法，被大量运用在动画、漫画、插图、网页设计、广告等商业领域。真诚地希望你在本次的学习过程中有所收获。期待与你再次见面，更期待看到你的作品。"